FUTURO
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
CHE COSA CI ATTENDE A LOS ANGELES?

Game Republic
THE VIDEOGAMES MAGAZINE

WWW.GAMEREPUBLIC.IT

PLAYSTATION / XBOX / NINTENDO / PC / RETRO / ARCADE

UN NUOVO SFIDANTE
IPAD: MISSIONE VIDEOGIOCO
È APPLE LA NUOVA RIVALE DI SONY, MICROSOFT E NINTENDO?

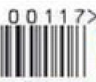
CHE COPPIA!
KANE & LYNCH 2
TUTTO SUL SEQUEL CHE SEMBRA AVER APPRESO DAGLI ERRORI DEL PASSATO

+ E INOLTRE...
- ALAN WAKE
- DEAD RISING 2
- LA NOIRE
- ALPHA PROTOCOL
- CONDUIT 2
- SBK X
- SPLIT SECOND: VELOCITY
- MODNATION RACERS
- PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DIMENTICATE
- NIER

PROVATO IN ESCLUSIVA
FALLOUT NEW VEGAS
GAME REPUBLIC SGANCIA LA BOMBA ATOMICA!

Giugno 2010 :: Mensile :: N. 117 € 5,00





play media company

#117

Poste Italiane Spa - Sped. in A.P. - D.L. 353/2003 (conv. 27/02/2004 L. n.46) art. 1, comma 1, DCB Milano

Pagina mancante

Pagina mancante

Game Republic N. 117
Mensile - Giugno 2010
Registrazione presso il Tribunale di Tivoli
con il n. 33/2008 del 26/11/08 - ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
PUBLISHER: Carlo Chericoni
SERVIZIO EDITORIALE A CURA DI Idra Editing srl
ART DIRECTOR: Giorgio Meo
DESIGNER: Francesca Giorgioli, Chiara Fallani
GRAFICI: Stefano Caldari, Giona Ciammetti, Luca Gorello, Federica Aschi, Luca Galassi, Enrica Casciotti
HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Gian Paolo Iglio, Domenico Musicò, Guglielmo De Gregori, Virginia Petrarca, Enrico Gandolfi, Vittorio Vassalli, Letizia Geron, Giovanna Vizzaccaro, Monica Gasbarri, Arianna Buttarelli, Lorenzo Fazio, Simone Trimarchi ed Eugenio Antropoli (columnist), Simone Parisi, Thalita Malagò (guest columnist), Daniele Bossoletti (GR.it), Francesca Noto

SI RINGRAZIA:
Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero), Ubisoft (Alberto Ziello, Stefano Celentano), Atari (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Livio Cantagallo), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Bonecchi), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI: Play Media Company Srl
Anna De Feo
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: arretrati@playmediacompany.it

STAMPA: Valprint SpA
Via Ponchielli, 4
20063 Cernusco sul Naviglio (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA:
Messaggerie Periodici SpA
Via G. Carcano, 32 - 20141 Milano

PUBBLICITÀ:


Emotional Advertising srl
Amministratore Delegato
Fabrizio Carlo Verdolin
Segreteria di Direzione
Emanuela Bottanelli
Via Melzi D'Eril, 29 - 20154 Milano
Tel. 02/76.31.88.38
Fax 02/33.60.16.95
www.emotionaladv.it

PLAY MEDIA COMPANY SRL
Sito Web: www.playmediacompany.it

PRESIDENTE: Uberto Selvatico Estense
AMMINISTRATORE DELEGATO: Alessandro Ferri
DIRETTORE GENERALE: Rosanna Di Francesco
UFFICIO PRODUZIONE: Loredana Bambina, Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Roberta Stolfi, Daniela Dei, Costanza Barbantini, Giuseppina Settembre
DIRETTORE MARKETING: Luca Carta
UFFICIO MARKETING: Federica Innocenti
UFFICIO STAMPA: Luca Carta ufficiostampa@playmediacompany.it
RESPONSABILE AMMINISTRATIVO: Francesco Perpetua
UFFICIO AMMINISTRATIVO: Lorena Colasanti, Nella Del Ciello, Carolina Marinelli
CONTROLLO DI GESTIONE: Veronica Belotti

Play Media Company Srl
Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione:
Via di Santa Cornelia, 5/A - 00060 Formello (RM),
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: info@playmediacompany.it

IVA assolta dall'editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

LA PLAY MEDIA COMPANY SRL PUBBLICA ANCHE:

PS MANIA - Il mensile per PlayStation
PlayStation Magazine Ufficiale Italia
X360 Magazine Xbox
Pokémon Mania



Console War: Dead or Alive?

Una rivista che tratta tutti i formati si trova esposta più di ogni altra all'accusa di essere di parte: di partecipare cioè attivamente alla "console war", la battaglia da sempre in atto tra sostenitori di sistemi diversi. Come i grandi media generalisti sono accusati di essere schierati politicamente a destra, al centro o a sinistra, le riviste di videogiochi vengono tacciate di essere pro Sony, Microsoft o Nintendo. E sebbene sarebbe molto interessante affrontare il tema di chi, tra i tre produttori di hardware, sia la destra, il centro o la sinistra videoludica, l'argomento di cui voglio trattare è un altro: ha ancora senso la console war?

La prima risposta è certamente: "Sì". Finché i videogiochi saranno distribuiti su più piattaforme in competizione tra loro, è normale che anche gli utenti finali facciano delle scelte, affezionandosi a una console o a un'altra. In fondo si tratta dello stesso meccanismo alla base del tifo nello sport. Le console hanno diverse caratteristiche e godono di giochi in esclusiva, tutti elementi perfetti per il tifoso, che li sbandiererà ai quattro venti come prova della superiorità della sua macchina.

C'è perfino l'equivalente del calcio mercato, con studi di sviluppo acquistati dai publisher e contratti shock come quello tra Bungie e Activision Blizzard... che cosa volete di più? Semmai, tanto per restare nella metafora sportiva, si dovrebbero evitare gli eccessi, i fanatismi che sconfinano nella stupidità e nella maleducazione.

Tanto per esser chiari, Game Republic non ha bandiere e tifa solo per il Videogioco di qualità, sempre e comunque. Ma allora mi viene un dubbio: non sarebbe meglio, come tanti colleghi sostengono, avere uno standard unico per ogni videogioco, in modo che ciascuno possa provare ogni titolo, quale che sia la console posseduta? Gli esempi addotti a sostegno di questa tesi sono classici: immaginate un mondo dove su certi lettori DVD potete vedere solo alcuni film. Assurdo, no? Eppure con i videogiochi funziona in questo modo. L'argomentazione è suggestiva, lo ammetto, ma non credo che, in questo caso, l'esempio sia realmente pertinente. Il Videogioco è infatti un mezzo di espressione particolarissimo, unico nel suo genere, che per molti motivi è strettamente legato a un uso creativo della tecnologia che gli fa da infrastruttura. Se avessimo uno standard unico, Nintendo avrebbe provocato la sua Revolution? E non importa, in questa sede, stabilire se quest'ultima sia stata un bene o un male per i videogiocatori. Importa che ci sia stata. Rifletteteci. Nel Videogioco hardware e software si fondono, come in una visione di David Cronenberg, per veicolare l'interazione verso livelli sempre nuovi.

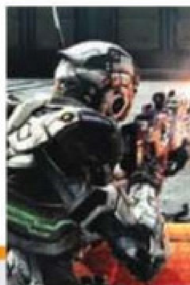
Uno scontro di filosofie, quand'anche indirizzate alla conquista del Mercato globale dell'entertainment, giova al Videogioco. Profondamente.

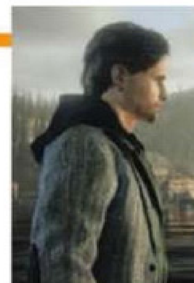
La mia idea è che, almeno nel prossimo futuro, potrà continuare a farlo.

MARCO ACCORDI RICKARDS

Marco Accordi Rickards

Game Republic
THE VIDEOGAMES MAGAZINE
www.gamerepublic.it



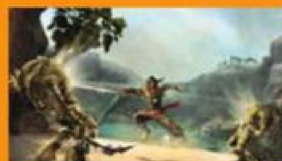



040
TRUE CRIME
La serie si rinnova, portandovi nelle pittoresche strade di Hong Kong, tra inseguimenti, sparatorie e arti marziali.


046
DEAD RISING 2
Siete pronti a vedere di nuovo lo schermo coperto di zombie?









076 RED DEAD REDEMPTION
Le sconfinate e violente praterie del selvaggio West si concedono al nostro joypad. Rockstar saprà rivelarsi un pistolero in grado di vincere il duello con la critica?



086 SBK X
L'orgoglio italiano sfreccia su due ruote. Scopriamo insieme quanto l'industria nostrana possa imporsi sull'asfalto mentre tuonano i motori.

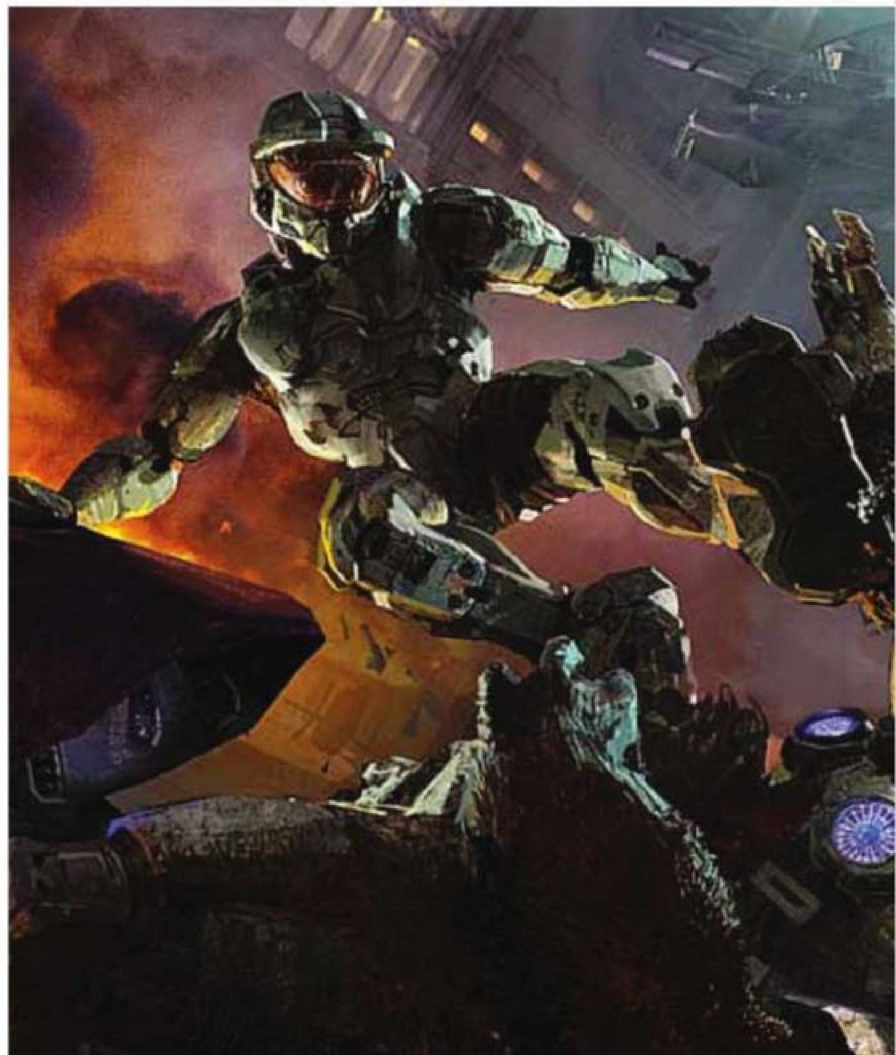


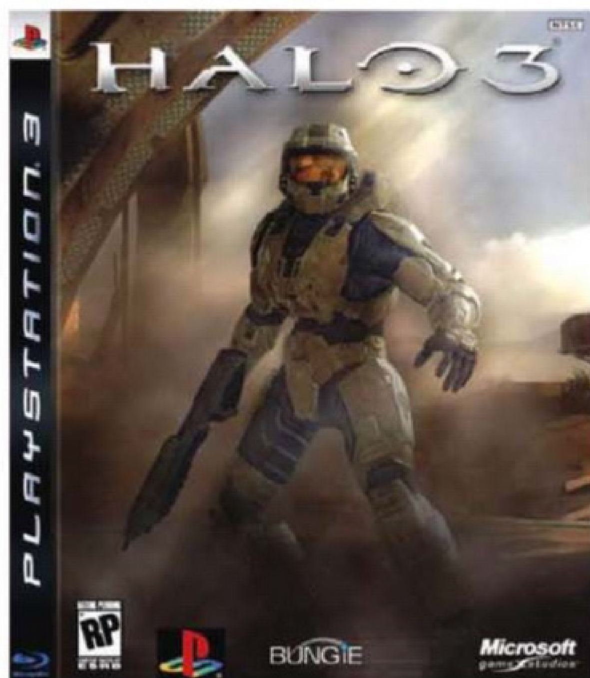
SAY HALO AGAIN!

Bungie Jumping

Activision chiama, Bungie risponde. Call of Duty, intanto, cerca casa, ma Harold Ryan assicura: "Non saremo i rimpiazzi di Infinity Ward!"

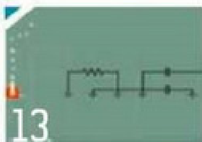
"Se proprio devi saltare, assicurati di arrivare lontano", recitava un vecchio adagio, e i dirigenti di Bungie dovevano avercelo bene in mente quando hanno scelto di firmare gli estremi dell'accordo dell'anno. L'offerta di Robert Kotick, Oscuro Signore di Activision/Blizzard, era d'altronde di quelle che non si possono rifiutare: non capita in effetti ogni giorno che qualcuno si dichiari disposto ad assicurarsi i tuoi servigi per una cifra tale da impedire perfino a Microsoft di giocare al rimpiattino. Bando a ogni eventuale perplessità del caso, la fatidica stretta di mano è dunque arrivata in men che non si dica, dopo una trattativa al sapor di formalità che, garantendo alla compagnia d Harold Ryan pieni poteri sul piano creativo, favorirà alla tentacolare multinazionale statunitense i diritti esclusivi sulla pubblicazione e la distribuzione di tutti i prossimi progetti firmati Bungie per un decennio tondo... Con tanto di opzione maggioritaria sulla gestione delle proprietà intellettuali circa l'eventuale conversione degli stessi su "tutte le piattaforme ritenute compatibili con il rispettivo target mediatico." Prima che i lettori più fantasiosi si affrettino a fare due più due, ipotizzando magari un clamoroso avvicendamento tra Infinity Ward e la stessa Bungie alle redini di una serie quale Call Of Duty, è tuttavia il caso di precisare fin da ora che gli estremi del contratto parrebbero escludere a priori la possibilità che ciò possa avvenire. Conservando, a pieno titolo, i diritti d'autore relativi a ogni IP varato in precedenza, la compagnia di Ryan continuerà infatti a dedicarsi allo sviluppo di progetti propri, cui verranno tuttavia accostati diversi brand inediti.
A suffragio di queste considerazioni, lo stesso CEO di Bungie ha rimarcato più volte di non avere alcun interesse a fare le veci di Ininity Ward: "La nostra prerogativa", ha affermato seccamente Ryan, "sarà ora quella di rinfrescare il nostro catalogo e dar vita a nuovi progetti che, beneficiando dell'eco mediatica assicurataci da Activision/Blizzard, spingeranno finalmente il pubblico a vedere Bungie



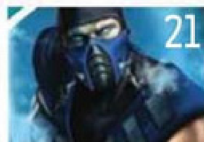


left Halo su PS3? Davvero presto per ipotizzare uno scenario simile. Ma con Activision a gestire gli interessi di Bungie, questa prospettiva appare in qualche modo meno... fantasiosa.









→ Segui gli sviluppi di questo topic su
www.gamerepublic.it



NEL FRATTEMPO...

Si complica ulteriormente la faccenda legata allo smembramento di Infinity Ward. Dopo aver abbandonato gli studi dell'ormai morente compagnia di sviluppo, trentotto dei suoi dipendenti hanno infatti intentato una formale "class action" contro i vertici Activision/Blizzard chiedendo il pagamento di oltre 125 milioni di Royalty maturate sulle vendite di Modern Warfare 2 e relativi interessi. Mentre un pool di avvocati si appresta a difendere in tribunale la multinazionale capitanata da Robert Kotick, ben ventuno dei succitati reduci da Infinity Ward avrebbero già raggiunto Jason West e Vince Zampella tra i ranghi della neonata Respawn Entertainment, e c'è da scommettere che gli altri diciassette non tarderanno a seguirli!





up Che i rapporti tra Bungie e Microsoft si fossero incrinati ormai da tempo era cosa nota. In tal senso, dobbiamo ammettere che a sorprenderci non è stata tanto la notizia della "separazione", quanto la direzione imboccata da Harold Ryan per rilanciare l'immagine della sua compagnia.

come un'azienda molto più poliedrica rispetto al passato."
Una dichiarazione senz'altro eloquente, che assume i toni dell'ennesima stoccata nei confronti di una Microsoft quasi "matrigna", che avrebbe limitato troppo spesso il potenziale creativo della Grande B, vincolando per anni tutti gli sforzi produttivi dei suoi componenti alla sola gestione della Saga di Halo. Giusto in proposito, è lecito chiedersi a questo punto cosa ne sarà del futuro di Master Chief, Covenant e vicende annesse: le conseguenze di questa partnership decreteranno, in altre parole, uno sdoganamento multipiattaforma del brand simbolo dell'Xbox? Difficile, al momento, ipotizzare una prospettiva del genere. In tal senso, sarà comunque interessante seguire tutti gli sviluppi del caso, i quali andranno probabilmente delineandosi dopo l'uscita dell'imminente Halo: Reach. Fino ad allora, non ci resta che tenere d'occhio Redmond e dintorni, in attesa di una pronta replica ufficiale da parte di Microsoft.

IL VALZER DELLE PANCHINE

È necessario ricorrere a un gergo da Gazzetta dello Sport per tracciare un fedele profilo dell'attuale panorama videoludico mondiale. Nella costante, imprevedibile partita a scacchi che le vede impegnate a contendersi i favori del business, le grandi corporazioni non esitano infatti ad allestire campagne acquisti degne del dissennato Florentino Pèrez, i cui obiettivi vertono ora all'acquisizione della serie di maggior richiamo, ora a sedurre il game designer più quotato sulla piazza, ora a incorporare lo studio di sviluppo del momento.
Con i brand più in salute ridotti a far le veci di improbabili compagini calcistiche, director sempre più determinati a rivestire ruoli da "star player" e software house quanto mai liete di indossare panni da allenatore, chi fa informazione si ritrova pertanto costretto a parlare soprattutto di colpi di mercato, lasciando ai cari, vecchi videogame uno spazio molto più marginale di quello che spetterebbe loro. Questo perché il vero, unico motore dell'industria rappresenta di fatto l'ultimo anello di una catena ben più lunga del necessario: una catena che regge il peso di un giro d'affari altrettanto esteso, il cui sostentamento dipende tuttavia da strategie e politiche che nulla hanno a che vedere col motivo che spinge tutti noi a impugnare un pad. Piuttosto che discutere della nascita di iniziative fresche di bucato, eventualità costruttive e notizie che interessino realmente l'ars video-ludica e le correnti annesse, ci troviamo dunque spesso a commentare situazioni che tuttavia sono altrettanto importanti per il medium che seguiamo, l'evoluzione di un infinto valzer delle panchine, scandito non certo da un fluente andamento musicale, bensì dai forsennati ritmi di un' industria che sembra interessata a un solo gioco. Quello che si pratica in Borsa.

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio



MOBILE GAMING IN 3D

Gameloft sceglie il 3D

La compagnia d'Oltralpe al lavoro su 10 titoli tridimensionali per smartphone

"Il nostro obiettivo è sempre stato quello di offrire la migliore esperienza di gioco possibile per ogni dispositivo. Gli smartphone di nuova generazione consentono di sviluppare giochi di alta qualità, ed è per questo motivo che abbiamo scelto questa piattaforma per lanciare una serie di progetti sperimentali che, oltre a sfruttare il supporto dell'alta definizione, presenteranno un impianto grafico 3D."

Con queste parole, Gonzague De Vallois, vicepresidente editoriale di Gameloft, ha ufficialmente presentato i titoli che andranno a rimpinguare il catalogo software della compagnia nei prossimi mesi. Tra questi, spiccano chiaramente serie piuttosto blasonate come Tom Clancy's H.A.W.X. e Assassin's Creed, ma anche produzioni pressoché inedite, come Hero of Sparta, Gangster: West Coast Hustle, Asphalt 5 e Modern Combat: Sandstorm. A prescindere dai nomi, ognuno di questi giochi sarà compatibile con tutti i più avanzati modelli di smartphone Android, come il Sony Ericsson XPeria X10, i Motorola Milestone e Motoroi, l'HTC Desire e il Google Nexus One.

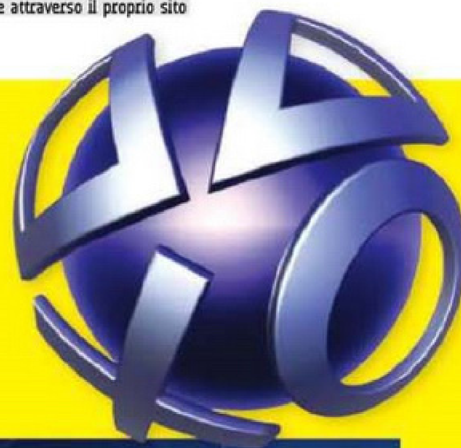
Preso dall'entusiasmo del momento, De Vallois non ha precisato se gli utenti avranno bisogno di indossare occhiali polarizzati per godere appieno delle prestazioni tridimensionali dei giochi. Tuttavia, è ipotizzabile che ciò dipenderà dal particolare modello di smartphone in possesso dell'utente.



up Almeno inizialmente, Gameloft distribuirà i suoi titoli 3D unicamente attraverso il proprio sito ufficiale.

PSN NON PIÙ GRATUITO

Sony diventa Premium



Account a pagamento anche sul servizio online made in PS3?

Tanto tuonò che piovve, direbbe qualcuno. E bisogna ammettere che erano ormai diversi mesi che i cieli del PlayStation Network minacciavano tempesta. Tanto stoica quanto nobile, la volontà di mantenere in vita un servizio di net gaming gratuito, con tutte le controindicazioni economiche legate a questa politica, avrebbe favorito a Sony soltanto la stima degli accaniti giocatori online, la quale, come facilmente intuibile, non può tuttavia bastare da sola a contenere l'avanzata di una concorrenza che viaggia su ben altri ritmi. Da qui l'esigenza di rivedere determinate strategie di marketing e il conseguente obbligo di prendere decisioni drastiche... ovvero, la nascita dell'offerta PSN Premium: un abbonamento annuale che, per il prezzo di circa 50 dollari (o il corrispettivo in Euro), favorirebbe a tutti gli iscritti molti vantaggi, tra cui spiccherebbe l'opportunità di accaparrarsi gratuitamente un titolo a scelta dal catalogo PSN allo scadere di ogni mese incluso nel contratto.

Nel ribadire, con tutta la convinzione possibile, che "il pacchetto Premium non penalizzerà in alcun modo gli utenti standard", i portavoce della Sony hanno confermato la divulgazione di ulteriori informazioni a tema durante il prossimo E3. Scommettiamo che molti possessori di PS3 non vedranno l'ora di sentirle...



up In un primo momento, si era parlato della possibile introduzione di un esclusivo servizio di cross chat all'interno del pacchetto Premium. Fortunatamente, i vertici Sony hanno rettificato che questa caratteristica sarà fornita gratuitamente insieme all'aggiornamento Firmware che renderà accessibile Spotify, l'applicazione utile ad ascoltare musica in streaming anche durante le sessioni di gioco.

VIRTUAL-ON TORNA NEI NEGOZI

A volte ritornano... e per fortuna!

Sega prepara un ritorno in grande stile per la serie Virtual-On

Incoraggiati dallo straordinario successo registrato alcuni mesi fa dalla versione Xbox Live Arcade del mitico Virtual-On: Oratorio Tangram, con cui abbiamo scelto di salutare l'annuncio del successore del tiepido Homecoming. Dopo il passo falso e mezzo compiuto da Double Helix Game proprio con quest'ultimo episodio, tutti i cultori di Silent Hill si attendono una prova di spessore che sappia regalare anche ai sistemi HD una produzione degna di onorare gli antichi fasti passati.
A rischio di sembrare degli insopportabili guastafeste, dobbiamo tuttavia ammettere che le premesse alla base di questo nuovo progetto siano quantomeno disorientanti. Nel tentativo di restituire nuovo lustro alla loro creatura, i producer di Konami avrebbero infatti scelto di affidarne lo sviluppo ai ragazzi di Vatra Games: una giovanissima compagnia cecoslovacca al primo incarico ufficiale. Comprendere il motivo di questa singolare scelta di campo risulta inoltre ancor più complesso se ne rapportiamo gli estremi ai convincenti risultati ottenuti parallelamente dai veterani di Climax Entertainment con il recente Shattered Memories. Per quanto il concept di quest'ultimo risentisse a tratti dei limiti strutturali legati all'ormai vetusto hardware PS2, il popolo della collina nebbiosa aveva in effetti rintracciato al suo interno molti degli elementi che avevano sancito il successo della serie. Quasi a voler minare sin da subito le fondamenta delle nostre perplessità, i portavoce della major Nipponica hanno ribadito di avere piena fiducia nelle risorse creative di Vatra Games: secondo il loro parere, il subentrare di uno sviluppatore occidentale al timone della serie dovrebbe favorire un processo di rinnovamento assolutamente necessario per la sua stessa sopravvivenza.



Up **La versione da sala di Virtual-On Force ha preso vita sui circuiti della Hikaru Board: una scheda dalle risorse tecniche significative, che Sega ha tuttavia impiegato soltanto pochissime volte.**

ETHAN MARS AL CINEMA

Heavy Rain pronto per il grande schermo...

...ma sarà un tie-in o un remake?

Abbiamo reagito al rumor che darebbe ormai per certo l'arrivo di una trasposizione cinematografica di Heavy Rain con la stessa sorpresa che siamo soliti riservare all'annuncio di un nuovo John Madden Football. Non che la cosa ci lasci completamente indifferenti, tutt'altro... è solo che nessuno di noi aveva mai dubitato che, prima o poi, un annoiato producer hollywoodiano se ne sarebbe uscito con una proposta del genere. Il problema, se vogliamo, è che, alla luce del discutibile coefficiente di interazione del gioco, Heavy Rain sarebbe già "abbastanza film" di per sé. Da qui il timore che questa operazione possa in realtà assumere toni di un remake, piuttosto che risolversi in un effettivo tie-in del titolo in questione. Mentre noi siamo qui a rigurgitare commenti sarcastici, in giro per il Web sarebbe comunque già partito un micidiale toto-attori, che vedrebbe il buon David Whenam in pole position per vestire i panni dello sfortunatissimo Ethan Mars. Non appena sapremo come riusciranno a ficcare Morgan Freeman anche in questo progetto, non mancheremmo ovviamente di aggiornarvi.



Secondo le prime informazioni trapelate riguardo al cast di Heavy Rain: The Movie, il ruolo di Ethan dovrebbe toccare a David Wenham, attore australiano noto per aver interpretato Faramir nella trilogia de "Il Signore degli Anelli". In effetti, un po' gli somiglia, non trovate?



left. Prima di ricevere l'ingombrante incarico, i ragazzi di Raven Software erano impegnati nello sviluppo di Singularity, un nuovo FPS dal taglio fantascientifico. Atteso al prossimo E3 in forma quasi definitiva, il titolo rischia di slittare a data da destinarsi.

IL FUTURO DI COD

Chiamata alle armi per Raven Software

Activision pensa ai creatori dell'ultimo Wolfenstein come nuovi responsabili della serie di Call of Duty

A ulteriore conferma del fatto che la recente alleanza con Bungie non sottintenda alcun eventuale riferimento al futuro di Call Of Duty, i vertici di Activision/Blizzard avrebbero già deciso di affidare a Raven Software il compito di gestire la serie in questione dopo la "secessione" di Infinity Ward. La decisione, cui mancherebbe soltanto un ufficializzazione formale, sarebbe ricaduta sul collaudato team di Madison sia per diritto di casta che per la pluriennale esperienza maturata dai suoi esponenti nello sviluppo di FPS: oltre ad aver militato per oltre un decennio tra i ranghi della corporazione di Robert Kotick, la casa del corvo è infatti passata più volte agli onori della cronaca per aver firmato progetti di un certo richiamo mediatico, quali Quake 4 e il più recente Wolfenstein. Sebbene nessuno possa mettere in dubbio gli standard qualitativi dei lavori firmati Raven Software, i fan di Call Of Duty avrebbero accolto la notizia con spiccato scetticismo, sottolineando neanche troppo velatamente che la casa non avrebbe spalle abbastanza larghe per reggere il peso istituzionale di un brand del genere, né tantomeno le risorse creative per emulare i successi registrati dai suoi ultimi capitoli. Polemiche a parte, i ragazzi al soldo dei fratelli Raffel sarebbero in ogni caso già al lavoro sui tool riservati allo sviluppo di Call of Duty: Black Ops, meglio noto come primo dei tre nuovi titoli a tema di cui Robert Kotick aveva annunciato l'uscita proprio in concomitanza con la rivelazione del divorzio con Infinity Ward. Inoltre, sempre al fine di ottimizzare la produzione di questo trittico, ogni altro progetto in lavorazione nei cantieri di Raven sarebbe stato momentaneamente congelato, con tanti cari saluti a X-Men, Wolverine e James Bond, di cui si attendeva a breve il ritorno in scena. In attesa di toccare con mano i frutti di questa scelta di campo, ci riserviamo il diritto di non esprimere ancora giudizi in merito: in fin dei conti, questa prospettiva è senz'altro più incoraggiante di quella che vedeva il destino di Call of Duty dipendere dall'ipotetico allestimento di un team dell'ultimo momento, con tanto di aria da "governo tecnico" annessa.

RAVEN: LA STORIA

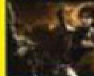
Raven Software nasce a Madison (Wisconsin) nel 1990 per volere di Brian e Stefan Raffel, due ragazzoni cresciuti a pane, sparatutto e linguaggio macchine. Legata ad Activision sin dal 1997, la compagnia ha firmato un ingente numero di successi nell'arco della sua esistenza, guadagnandosi, con hit del calibro di Heretic (1994), Hexen (1995/1998) e i primi due capitoli di Soldier of Fortune (2000/2002), il diritto di curare le più recenti incarnazioni di FPS storici come Quake e Wolfenstein. Molto attiva anche nel ramo dei titoli su licenza, Raven Software ha firmato anche prodotti legati al marchio Marvel, come X-Men Legends (2004/2005), Marvel: La Grande Alleanza (2006) e X-Men Origins: Wolverine (2009).

UP // SONY



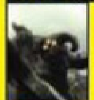
Nonostante i bilanci relativi all'ultimo anno fiscale si presentino ancora in perdita, Sony ha comunque registrato una forte ripresa rispetto all'ultimo periodo. Stando a quanto affermato dai portavoce della major di Tokyo, il merito di questa rinascita sarebbe tutto della PS3, capace di piazzare ben 12 milioni di unità nel mondo solo negli ultimi 9 mesi.

UP // TOMB RAIDER



Esponenti della Eidos hanno rivelato che a partire dalla prossima stagione videoludica, alla classica serie di Tomb Raider ne sarà affiancata una nuova e indipendente, intitolata Lara Croft. Secondo le indiscrezioni, questo spin-off dovrebbe avere carattere seriale e potrebbe essere distribuito esclusivamente online a cadenza periodica.

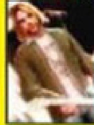
UP // DEMON'S SOULS



Dopo aver lasciato per tanti mesi i giocatori del Vecchio Continente con il fiato sospeso, Atlus ha finalmente sciolto ogni riserbo circa la localizzazione europea del suo hit per PS3 Demon's Souls. Il gioco dovrebbe giungere sugli scaffali dei nostri negozi entro la fine dell'estate, rimpinguato a dovere da modalità aggiuntive ed elementi extra.

UP 'N DOWN

DOWN // GUITAR HERO 6



Per evitare problemi legali legati allo sfruttamento dei diritti di immagine, Activision avrebbe deciso di escludere modelli poligonali ispirati a rockstar reali dal sesto, imminente capitolo di Guitar Hero. A detta dei portavoce della corporazione statunitense, i rischi di queste "ospitate" ne supererebbero di gran lunga i vantaggi.

DOWN // PIRATERIA MADE IN ITALY



Secondo quanto emerso dal convegno sul diritto d'autore indetto dall'Università L.U.I.S.S. di Roma, il 20% dei videogame scaricati illegalmente dal Web in tutto il mondo finirebbe negli hard disk di utenti italiani. Nel fornire questi allarmanti dati, il segretario generale di AESVI, Thalita Malagò, ha ribadito che questo record negativo dipenderebbe anche dalla scarsa rilevanza data al problema in Italia, dove questo illecito viene perseguito di rado.

DOWN // SILENT HILL

Mentre a Hollywood fremono i preparativi per le riprese di un nuovo film dedicato a Silent Hill, si susseguono sempre più pressanti le voci secondo cui il nuovo capitolo videoludico della serie sarebbe in realtà un FPS. Inutile aggiungere che al solo profilarsi di una tale prospettiva, i fan inorridiscono molto più che dinanzi a una qualsiasi infermiera zombie!



XBOX PORTABLE & CO.

L'Xbox che verrà

Nell'attesa dell'E3, il futuro di Microsoft fa "rumor"

Da che mondo è mondo, l'appropinquarsi di un evento quale l'E3 di Los Angeles viene sempre accompagnato da voci di corridoio e rumor più o meno fondati, che tendono generalmente ad anticipare clamorosi annunci volti a rivoluzionare la scena videoludica mondiale.
Sebbene molti di questi mormorii siano destinati a trasformarsi in infondate illazioni, non di rado accade che tra le righe si nascondano insospettabili verità. Di conseguenza, è sempre preferibile prestar loro orecchio. A maggior ragione se si tratta poi di indiscrezioni trapelate dagli uffici della Microsoft circa il futuro del progetto Xbox. Ebbene, stando a quanto raccolto dai nostri informatori, i dirigenti della grande M avrebbero intenzione di sfruttare il palcoscenico della kermesse losangelina per diffondere i primi cenni ufficiali riguardo al successore dell'Xbox 360, nonché per rivelare al mondo look, potenzialità e data di lancio di una clamorosa versione portatile di quest'ultimo. Se i dettagli legati alla struttura del futuribile "erede" casalingo non si spingono molto oltre l'ipotesi di un sistema Full HD a base Power PC IBM in grado di leggere sia i DVD che i Blu-Ray, i dati inerenti al progetto handheld in sviluppo nei laboratori di Redmond sono senz'altro più precisi. Più nel dettaglio, si fa riferimento a una piattaforma dal provvisorio nome di Xbox Portable, le cui caratteristiche principali consisterebbero nella capacità di riprodurre musica tramite Zune e nell'opportunità di sfruttare al massimo i canali DLC. Inoltre, la macchina dovrebbe montare un ampio touch screen di ultima generazione, il quale dovrebbe renderla molto più simile a un iPad che a un Nintendo DS. A prescindere dalla fondatezza di questi rumor, che al momento non hanno incontrato, peraltro, alcuna smentita ufficiale, appare quantomeno evidente che qualcosa stia realmente bollendo in pentola, sui fornelli di casa Microsoft: in tal senso, resterebbe solo da vedere quanto questi eventuali annunci possano risultare compatibili con il già confermato e prossimo debutto di X360 Slim e Project Natal.



Down In concomitanza con le prime indiscrezioni relative all'annuncio della Xbox Portable, numerosi portali nel Web avrebbero già stilato premature liste di esclusivi titoli dedicati, in sviluppo presso i più blasonati studios legati a Microsoft. Tra i giochi previsi, Halo, Gears Of War e Project Gotham Racing.

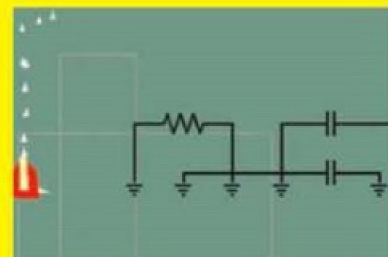


GENIO INDIPENDENTE

Ceramic Shooter Electronic Poem

Battesimo del fuoco per lo "sparaniente"!

Versione riveduta e corretta del vecchio Ceramic Shooter realizzano nel 2008 da Theta Games, Electronic Poem ci proietta in una realtà videoludica piuttosto insolita, che qualche amante degli sparatutto non esiterebbe a definire addirittura "hippie". Piuttosto che invitare gli utenti a far piazza pulita di nemici, strutture e ostacoli analoghi servendosi del possente cannone in dotazione all'astronave controllata, il gioco li chiamerà infatti a dirottarne il costante flusso di fuoco, spingendoli così a preservare l'integrità di fondali ed elementi annessi. Al contrario di quanto si possa magari immaginare, questo compito risulta complesso almeno quanto farsi strada lungo un qualsiasi stage di Ikaruga; e se credete che sparare al nulla possa essere poco esaltante, be', lasciateci dire che vi sbagliate di grosso. Anche sotto il profilo del divertimento, Ceramic Shooter Electronic Poem si dimostra perfettamente in grado di tenere testa ai suoi più distruttivi colleghi, risolvendosi, pertanto, in un'esperienza di gioco singolare e coinvolgente, che di certo non dovrebbe mancare nel bagaglio culturale di ogni buon esploratore del sottobosco indipendente.



Down L'intero impianto visivo di Ceramic Shooter Electronic Poem si basa su un ardito mix di agili architetture poligonali prive di texture ed elementi grafici ordinari di ordine geometrico. Grazie al supporto di una fisica convincente condita da efficaci effetti particellari, il gioco risulta comunque godibile anche sotto il profilo estetico.



NINTENDO VS APPLE?

Satoru Iwata e il pomo della discordia

Il Presidentissimo di Nintendo non ha dubbi: "Il vero nemico è Apple"



La dichiarazione è di quelle che colpiscono: mai prima d'ora uno Shogun Nintendo aveva infatti espresso tanto esplicitamente le proprie opinioni riguardo avversari di mercato e relative strategie offensive. D'altronde, la posta in gioco è piuttosto alta, e Iwata-San non ha certo mancato di rammentarlo: "Gran parte degli equilibri su cui si fonda l'industria videoludica attuale", ha precisato il Numero 1 della grande N di Kyoto in una recente conferenza, "è ormai legata indissolubilmente alle esigenze della fascia d'utenza casual: un bacino che vanta milioni di giocatori in tutto il mondo, il cui potere d'acquisto risulta superiore agli standard. Essendo da tempo il punto di riferimento assoluto per questo pubblico, Nintendo non può dunque permettersi di guardare soltanto a Sony e Microsoft come avversari diretti per l'egemonia del settore. In tal senso, il vero nemico si chiama Apple: una compagnia tanto potente quanto competitiva, il target dei cui prodotti coincide pressoché alla perfezione con il nostro."
Inquadrate da molti come la manifestazione di una latente preoccupazione, piuttosto che come una gagliarda dichiarazione di guerra, le parole di Iwata farebbero eco ai recenti dati statistici che hanno visto la sua azienda cedere prezioso terreno all'avanzata della geniale compagnia di Steve Jobs. Grazie all'incredibile successo registrato in ambito mobile gaming da prodotti quali l'iPhone, Apple sarebbe di fatto riuscita a superare più volte la concorrenza del DS nelle preferenze espresse da teenager e over 30, ipotecando nel frattempo un'ulteriore espansione della propria clientela in previsione del lancio dell'iPad. Qualora questo trend negativo dovesse proseguire, Nintendo si ritroverebbe chiaramente in una situazione imbarazzante, oltre che rischiosa: tagliata ormai fuori dal giro dei cosiddetti "hardcore gamer" e non più al vertice del mercato casual, la casa di Mario potrebbe facilmente ricadere in un periodo di crisi.

up Fino a oggi la politica estera di Nintendo aveva sempre seguito una certa austerity con tanto di bando a polemiche e dichiarazioni inerenti ai rapporti con la concorrenza. Ma ora sembra che i tempi stiano cambiando...

Curiosità

Bayonetta si dà al porno...

Ma Hideki Kamiya disapprova!

UNA SINUOSA MISTRESS DALLA FINTA ARIA INTELLETTUALE SEDUCE IN MODO ESPLICITO IL GIOVANE CACCIATORE DI DEMONI DAL BIANCO CRINE E L'IMMANE SPADA: SEGUE UN GROVIGLIO DI CORPI DALLE SPROPORZIONATE VIRTÙ... Quindi, un acuto grido di repulsione pone improvvisamente fine allo spettacolo: non è forse Bayonetta colei che si abbandona a illecite carezze in compagnia del possente figlio di Sparda, sulle pagine di quel manga?! Per i fan dei due supereroi made in Capcom, ritrovarsi davanti agli occhi le immagini pubblicate sul doujinshi (così si definiscono i manga hard basati su personaggi dei fumetti, dei videogiochi ecc.) poco sopra descritto dev'essere stato più o meno come beccare i propri genitori a letto... E, poveretti, magari c'è anche da capirli! Meno spiegabile agli occhi dei più smaliziati è stato tuttavia lo sdegno con cui il prode Hideki Kamiya ha preso le distanze dalla piccante parodia. Sottoscrivendo a più riprese di aver provato "forte disagio" per le oscenità cui i responsabili del manga avrebbero sottoposto le sue creazioni, il game designer nipponico avrebbe difatti sbugiardato in un sol colpo la sua nota indole trasgressiva, dimenticando, al contempo, di aver sempre farcito i propri titoli (Bayonetta in primis) con audaci riferimenti sessuali di ogni genere. Da qui, il sospetto che dietro tale riprovazione si nasconda in realtà un ben più banale astio maturato a seguito di uno sfruttamento non autorizzato dei diritti d'autore sulle due opere.



up Come hanno fatto notare i responsabili del misfatto, sono anni che manga, cartoon e siti web scoppiano di parodie pornografiche riservate agli eroi dei videogame. E se neanche Shigeru Miyamoto pare essersi indignato di fronte alle evoluzioni sessuali effettuate in tale contesto da Peach e Bowser, nessuno capisce perché dovrebbe farlo Kamiya.



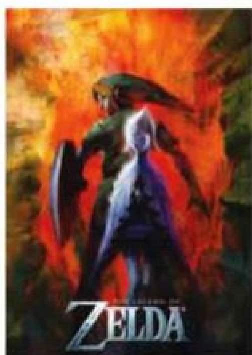
ZELDA ALL'E3

Si torna a Hyrule!

Shigeru Miyamoto garantisce: "Il nuovo Zelda per Wii verrà presentato all'E3"

Contrariamente allo scorso E3, Nintendo sembra stavolta intenzionata a sfruttare a dovere il palcoscenico della kermesse losangelina. Tra i vari eventi in programma, spicca la premiere del nuovo Legend of Zelda per Wii: progetto ambizioso, su cui Shigeru Miyamoto ha recentemente rilasciato dichiarazioni alquanto succulente. "Gli elementi che potete osservare nell'unico artwork relativo a questo progetto", ha rivelato il guru, "avranno un ruolo determinante nel concept del gioco."

Nel garantire ai suoi interlocutori la presenza di una versione giocabile del prodotto proprio in sede E3, Miyamoto ha quindi precisato: "Fino a oggi, il nostro metodo di sviluppo anteponeva la creazione delle sequenze filmate all'elaborazione delle sessioni di gioco. Stavolta abbiamo invece adottato un processo creativo inverso, cosa che ci ha permesso di concentrarci innanzitutto sul gameplay."



L'uscita del nuovo Legend of Zelda per Wii risulta al momento fissata per l'inverno 2010 in Giappone.

Download Area

Novità interessanti

I download più consigliati del mese

MENTRE I GLORIOSI REDUCI DELL'AVVENTURA DREAMCAST si apprestano a festeggiare il ritorno di Jet Set Radio su Marketplace e PSNetwork, nel mondo DLC spiccano l'hack'n slash Zeno Clash della Atlus (Xbox Marketplace/Steam), Rocket Knight di Konami (Xbox Marketplace/Steam/PSN) e l'edizione HD di Raystorm, classico space-shooter di Taito (Xbox Marketplace/Steam/PSN). Se Mass Effect 2 continua a sfornare extra di un certo rilievo, vale la pena di segnalare l'uscita di The Passing, primo expansion pack legato a Left For Dead 2. Sul versante Virtual Console, si accusa invece un certo rallentamento delle uscite, con l'ottimo Megaman 4 e il vetusto Zaxxon. Segnaliamo infine il tardivo debutto di Monkey Island Special Edition su PS Network, cui Sony ha abbinato proposte esclusive di altalenante valore, come il grazioso shooter Lead & Gold: Gangs of the Wild West (Paradox) e il pessimo Kick Ass.

GOOGLE E VIDEOGIOCHI

L'alba del Googlegaming

Il colosso statunitense sempre più determinato a entrare nel business videoludico

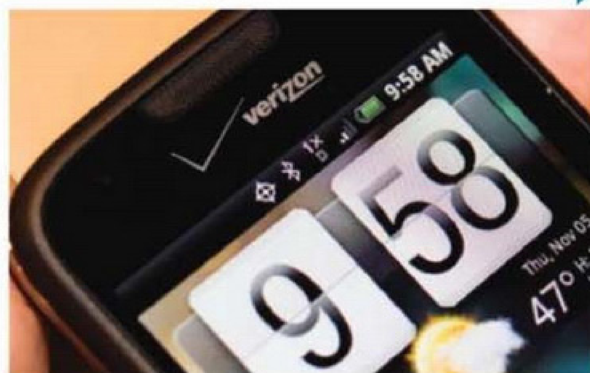
Che i magnati del Google Empire fossero interessati a mettere le mani in pasta anche nel settore videoludico ne avevamo già avuto sentore in occasione del lancio di Ando Kensaku (v. GR 116). Nessuno di noi avrebbe però probabilmente immaginato di ritrovarsi a commentare l'ufficializzazione di questa volontà tanto presto. La svolta che ha accelerato così drasticamente i termini di questo transfer sarebbe arrivata con l'ingresso di Mark DeLoura tra i ranghi della compagnia. In qualità di veterano assoluto dell'industria dei videogiochi, l'agguerrito businessman italoamericano non avrebbe infatti impiegato che poche ore prima di rendere pubblici i motivi che l'avrebbero spinto ad accettare questa nuova sfida: "Sono particolarmente entusiasta di mettere a disposizione del Google Team l'esperienza che ho maturato nel corso di tanti anni vissuti al vertice del settore videoludico", ha dichiarato Mark in occasione del suo discorso di insediamento. "La compagnia è interessata a realizzare titoli immediati, che sappiano dare del tu anche agli utenti meno navigati, e devo ammettere che queste aspirazioni coincidono perfettamente col mio modo di concepire i videogame. Non a caso, lo scopo del mio lavoro è sempre consistito nel cercare di semplificare la struttura di questi prodotti, onde renderli appetibili a chiunque. Di conseguenza, è lecito attendersi grandi risultati da questa collaborazione."
Non occorre chiaramente l'assistenza di uno sciamano per intuire che, almeno in principio, gran parte degli sforzi profusi da DeLoura e il suo team si concentrerà sullo sviluppo di titoli destinati all'Android; e c'è da scommettere che i preziosi agganci vantati dal "nuovo acquisto" di Google nel mondo delle software house si rivelerà quantomeno determinante nel favorire a questa piattaforma un catalogo software competitivo.
Prima che in giro si possa tuttavia iniziare ad inquadrare Google come un reale concorrente di Apple, Nintendo e Sony nella corsa al dominio dei settori handheld e mobile, di acqua ne dovrà comunque passare molta sotto i ponti. O almeno, questo è quello che hanno sostenuto i portavoce delle tre major in questione, quando è stato chiesto loro di esprimere un parere in merito all'avvento del Googlegaming.



Nel corso della sua pluridecorata carriera, Mark DeLoura ha gestito le divisioni marketing di molte aziende leader del settore videoludico, tra le quali spiccano i nomi di Nintendo of America, Ubisoft North America e SCEA

L'androide di Google

Qui da noi non sarà certo famoso quanto l'OS in dotazione agli invicibili iPhone, ma negli States e dintorni, il Google Android, meglio conosciuto come uno dei sistemi operativi per smartphone più duttili tra quelli attualmente in circolazione, ha già riscontrato una tale affermazione da imbarazzare gli stessi vertici di Apple. Non a caso, gli esponenti della casa della Mela di Cupertino avrebbero reagito piuttosto antisportivamente alla notizia del sorpasso recentemente registrato da Android in termini di quote di mercato. Come, vi chiedete? Semplice: accusando Google di aver alterato i bilanci!



L'EREDE DELLA PORTATILE SONY

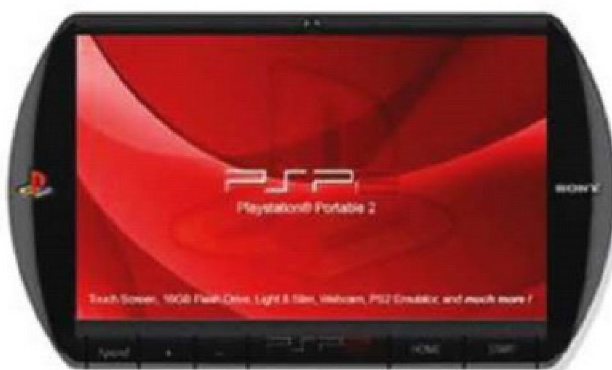
Conto alla rovescia per la PSP 2

Sony sceglie l'E3 per svelare i dettagli della sua nuova creatura handheld



up Tra i fake concept più fantasiosi figura anche questa visionaria versione OLED della PSP 2 con tanto di chassis tubolare e pannello video retraibile.

E infine, giunse l'ora di fare sul serio: dopo aver investito cifre spropositate nello sviluppo e nella ciclica produzione di versioni alternative della PSP, Sony sarebbe finalmente pronta a presentare al mondo la sua erede ufficiale. Salvo imprevisti dell'ultima ora, la nuova piattaforma, dal nome ancora provvisorio di PSP 2, verrà infatti presentata al pubblico durante l'E3 2010, nell'ambito di un'esclusiva conferenza stampa che dovrebbe avere luogo all'interno degli stand Sony. Tra le poche indiscrezioni trapelate negli ultimi giorni riguardo alle caratteristiche di questo sistema figurano dettagli piuttosto interessanti, che sottintendono in modo inequivocabile alla volontà di prendere le distanze da molte delle soluzioni strutturali adottate in precedenza. In particolare, si fa riferimento a un hardware dalla duttilità quanto mai spiccata che, favorendo un maggiore afflusso di sviluppatori third party, dovrebbe garantire il contingente allestimento di un catalogo software molto più vasto.







Presa coscienza del fatto che il fattore prezzo avesse svolto un ruolo piuttosto negativo nel processo di affermazione della prima PSP, i producer della grande S di Tokyo sarebbero peraltro orientati a ridurre sensibilmente i costi di produzione, così da raggiungere anche tutti quei potenziali acquirenti che non spenderebbero mai oltre 200 euro per una console portatile. In ultima analisi, sembra infine esservi posto anche per l'implemento di una nuova interfaccia Touch da abbinare al sistema di controllo tradizionale che, unita a un massiccio supporto delle risorse di rete in forza alla console, dovrebbe appiattire definitivamente tutte quelle differenze concettuali che hanno finito col favorire prodotti concorrenti quali i-Phone, i-Pad e Nintendo DS alla PSP originale nella costante lotta per il dominio del settore.

La parola ai signori del business



"Vorrei che lo staff di Nintendo venisse da Platinum Games, puntasse una pistola su di noi e ci obbligasse a realizzare il nuovo Star Fox!"
Hideki Kamiya
Platinum Games



"Leggendo le recensioni ho scoperto con una certa sorpresa che Alan Wake ha terrorizzato molti giocatori. Evidentemente, non di eravamo resi conto che l'atmosfera del gioco fosse tanto oscura da turbare il pubblico."
Sami Jarvi
Remedy Entertainment



"Posso confermare che, all'attuale stato delle cose, lo sviluppo di Gran Turismo 5 può ritenersi completo al 90%."
Kazunori Yamauchi
Polyphony Digital



"Come dimostrano titoli come Borderlands, Mass Effect 2 e Bioshock, il futuro degli sparatutto risiede nell'incorporazione di elementi e dinamiche proprie dei GdR."
Cliff Bleszinski
Epic Games



"Stiamo lavorando sodo al fine di ottimizzare il gameplay del nuovo Zelda per Wii, rendendo il sistema di controllo ancora più accessibile. Credo che in passato i titoli di questa saga stessero diventando davvero troppo complicati."
Shigeru Miyamoto
Nintendo

TERZO CAPITOLO PER ASSASSIN'S CREED

Assassini a Roma!

Ubisoft scioglie ogni riserbo sulla nuova avventura di Ezio Auditore

Sebbene si parlasse ormai da tempo di un anticipato ritorno in scena per la serie di Assassin's Creed, non molti ritenevano plausibile il fatto che i magnati di Ubisoft avessero davvero in programma di distribuirne un nuovo capitolo entro la fine dell'anno corrente. Evidentemente, gli scettici avevano fatto i conti senza l'oste: si dà infatti il caso che la major d'oltralpe ne abbia appena fissato il debutto per il prossimo mese di dicembre. Sottotitolato The Brotherhood, con esplicito riferimento alla pittoresca Fratellanza di Assassini cui il prode Ezio Auditore ha aderito nell'ambito del sontuoso Assassin's Creed 2, il gioco si propone essenzialmente l'obiettivo di espandere la trama portante di quest'ultimo, arricchendone il gameplay mediante l'implemento di quella modalità multiplayer che i fan avevano più volte invocato a gran voce.
Ben lungi dal risolversi unicamente nell'economia di un semplice spin-off, The Brotherhood proporrà in ogni caso un'esperienza ludica quanto mai completa, che si dipanerà quasi interamente lungo i seducenti panorami di Roma e dintorni. Sullo sfondo di tal contesto, il rampollo dei fiorentini Auditore dovrà dimostrare di essersi meritato il titolo di "leggendario maestro della setta degli assassini" acquisito a seguito degli eventi narrati nella sua precedente avventura, il che lo porterà a fronteggiare il temibile ordine dei Templari, con tanto di storiche celebrità annesse. Dato che il buon Ezio si ritroverà stavolta ad agire in cooperazione con i suoi confratelli, il consueto binomio agilità e rapidità di esecuzione potrebbe non bastare più a favorire il buon esito della sua missione. I giocatori saranno pertanto chiamati a sviluppare un approccio inedito all'azione, che implicherà una certa attitudine al comando, nonché una spiccata propensione alla strategia. Senza per questo omettere l'esigenza di selezionare accuratamente accoliti da impiegare nelle varie incursioni e il bisogno di guadagnarsi la fiducia degli abitanti della città, contribuendo magari a ritoccare l'architettura dei quartieri in cui vivono.
Benché appaia piuttosto evidente che il concept di gioco alla base di The Brotherhood strizzi ben più di un occhio al supporto del co-op online e a tutta una vasta serie di iniziative analoghe, i vertici di Ubisoft hanno comunque avuto premura di ribadire più volte che la campagna in single player dovrebbe richiedere almeno 15 ore di gioco per dirsi sviscerata appieno. Chiaramente, torneremo sull'argomento in modo più approfondito non appena avremo occasione di valutare dal vivo le potenzialità dell'operazione.



down Gli eventi narrati in Assassin's Creed: The Brotherhood chiameranno nuovamente in causa alcuni dei più validi alleati al servizio del buon Auditore. Tra questi figureranno ovviamente Leonardo Da Vinci, Niccolò Machiavelli e Caterina Sforza.





Una volta giunto a Roma, Ezio potrà specializzarsi nell'utilizzo di una vasta gamma di armi inedite, alcune delle quali farebbero addirittura riferimento all'epoca imperiale.

Social Game corner
Quando il gioco diventa pop

Come i social gamer più coriacei sapranno fin troppo bene, sono ormai giorni che sul Web e dintorni non si parla d'altro che della probabile rottura della partnership multimilionaria tra Facebook e Zynga. Ringalluzziti dai ciclopici introiti maturati negli ultimi tempi grazie al successo di titoli come Farmville, i responsabili dell'azienda leader del settore degli online social game avrebbero infatti deciso di sviluppare una propria piattaforma di rete, Zynga Live, i cui server potrebbero ospitare fino a un massimo di 250 milioni di giocatori al mese. Secondo quanto riferito da voci molto vicine ai vertici del colosso statunitense, questo drastico colpo di coda sarebbe germogliato dall'introduzione di un nuova clausola nel contratto che legava Zynga a noto Social Network ospitante. Un contratto piuttosto rigido, a quanto pare, che obbligava i manager dell'azienda cedere il 30% degli introiti maturati dall'affermazione dei propri titoli alle casse di Facebook. Inutile aggiungere che la perdita di un alleato fruttuoso come Zynga destabilizzerebbe non poco gli equilibri economici del signore di tutti i Social Network: è pertanto plausibile che i suoi proprietari opteranno per una rassicurante conciliazione, prima che sia troppo tardi.







up. Fino a qualche settimana fa, sulla pagina Twitter di Ed Boon era possibile leggere il seguente messaggio: "Ecco i codici della beta di MK9 che vi avevo promesso: TEERH-ONRUS-TNUBT-NO." Secondo molti, questo codice non era altro che un anagramma della criptica frase "There's no Run Button". Che si riferisse al sistema di controllo del gioco?

IL RITORNO DI MORTAL KOMBAT

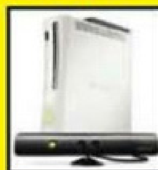
La prova del nove

Primi dettagli sul nono capitolo di Mortal Kombat

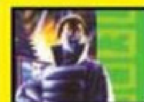
Sin dal debutto del controverso spin off Mortal Kombat VS DC Universe, Ed Boon aveva ribadito che il picchiaduro più truculento che la storia ricordi sarebbe tornato a breve con il nono esponente diretto della saga principale. Calendario alla mano, ci sono voluti circa due anni per dare effettivo seguito a queste parole, ma alla fine la conferma che tutti attendevano è arrivata... anche se tramite canali non esattamente ortodossi. Le prime indiscrezioni in merito al progetto erano infatti trapelate circa un mesetto fa dal blog personale di una certa Dana Lyn Baron, che, affermando di aver preso parte alle "prime sessioni di motion capture del nuovo capitolo di Mortal Kombat", ne aveva in pratica rivelato l'esistenza. Spinto probabilmente da questa incauta dichiarazione, Ed Boon in persona aveva quindi sfruttato la sua pagina di Twitter per lanciare messaggi tutt'altro che sibillini riguardo l'effettiva veridicità delle parole scritte dalla signorina Baron, riservandosi peraltro l'ardire di millantare l'imminente diffusione di una prima beta giocabile del prodotto entro poche ore dalla comparsa del messaggio. A porre formalmente fine a questo burlesco chiacchiericcio fatto di mezze verità e profetiche allusioni sono infine giunti i portavoce di Warner Interactive, i quali ne hanno sfruttato l'hype sia per confermare l'avvenuto inizio dei lavori su Mortal Kombat 9, sia per qualificarsi come suoi distributori ufficiali. Stando a quanto rivelato dai vertici della Major statunitense, il gioco potrebbe arrivare sugli scaffali dei negozi in inverno, sfoggiando un titolo ben più roboante. Dal canto suo, Ed Boon non ha ritenuto opportuno aggiungere altro, il che farebbe logicamente ipotizzare la sua volontà di sfruttare il palcoscenico dell'E3 per far luce sulle caratteristiche concettuali della sua nuova creatura.

Rumors

Voci di corridoio in attesa di ufficialità



Alcuni negozi svedesi avrebbero segnalato in catalogo il prezzo di lancio del Project Natal, fissandolo a 1255 Corone, ovvero 155 Euro. Qualora questo listino si rivelasse esatto, il costo della periferica supererebbe di gran lunga quello di soli 65 Euro ipotizzato dai portavoce Microsoft qualche tempo fa.



Voci attribuite ai vertici Square Enix confermerebbero l'intenzione di distribuire tutti i futuri titoli sviluppati internamente solo in veste DLC, tramite l'uscita periodica di singoli episodi.

Secondo alcune indiscrezioni trapelate dagli uffici degli Starbreeze Studios, i responsabili della compagnia starebbero seriamente valutando l'opportunità di resuscitare il leggendario Syndicate, firmandone un completo reeboot.



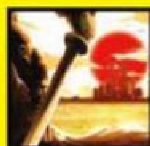
Con l'avvicinarsi dell'E3, crescono a dismisura le voci che vorrebbero Rockstar Games intenzionata ad annunciare l'uscita di Grand Theft Auto V proprio nell'ambito dell'evento.



I portavoce di Nintendo smentiscono in via ufficiale ogni rumor relativo all'ipotetica presentazione del Wii 2 in occasione del prossimo E3 di Los Angeles. Secondo gli speculatori, la smentita non sarebbe tuttavia altro che parte di una strategia volta creare l'hype adeguato all'annuncio.



Jason Bradbury, conduttore del programma televisivo britannico Gadget Show, avrebbe rivelato sulla sua pagina Twitter la data di lancio del Playstation Move. Secondo il giovane showman, Sony sarebbe pronta a distribuire la sua nuova periferica motion-control entro e non oltre il prossimo mese di settembre.



Il director di Red Steel 2, Jason Vandenberghe, ha recentemente confermato di essere già al lavoro sullo sviluppo del suo prossimo titolo. Stando ai rumor più insistenti rintracciabili in Rete, questo progetto potrebbe essere nientemeno che Red Steel 3!

SPORT ELETTRONICO

Campionati mondiali di Spider: tanto gioco e poco azzardo

Dopo il successo del Poker online, arriva anche il Solitario

Partirà a breve (solo numero e rapidità di iscrizioni potranno dire quando) il campionato mondiale di Solitario Spider, quello a cui il sistema operativo Windows ci ha ormai abituati da anni. L'idea è venuta a Yoca Srl, che ha dato vita alla piattaforma online Yocagames.com per ospitare la competizione, presentata lo scorso mese a Milano dai fondatori della società, Alberto Tilocca e Gianni Pala. La sfida, che coinvolgerà tutti i giocatori di Spider del mondo, si articolerà in una serie di gironi che vedrà, alla fine, quaranta campioni contendersi i primo posto in una delle più belle capitali del globo, scelta proprio dai giocatori. La trasferta finale sarà interamente a spese dell'organizzazione: l'iscrizione al torneo, infatti, è completamente gratuita, in quanto il progetto di business dietro a Yocagames.com si fonda esclusivamente sul previsto successo pubblicitario dell'iniziativa.





right Alberto Tilocca, ideatore del progetto Yocagames, e Gianni Pala, amministratore delegato, insieme al responsabile legale di Yoca Srl e al curatore tecnico della piattaforma di gioco.

VIDEOGIOCHI E SPORT

In sella a SBK X con i campioni di Superbike

Leader e Infront Motor Sports insieme per la promozione del gioco

In occasione del Round di Monza dello scorso 8-9 maggio, Leader e Black Bean Games, insieme alla società che organizza il WSBK Championship Infront Motor Sports, hanno presentato il videogioco ufficiale del Campionato Mondiale Superbike, SBK X (di cui potete leggere la recensione a pag. 86). In occasione dell'evento, abbiamo chiesto a Davide Bilotta, responsabile marketing di Leader, come la promozione di SBK X si concili col mondo dei motori vero e proprio. "La campagna marketing pianificata da Leader sarà particolarmente ricca. Ci sarà un'intensa attività sul sito Moto.it, che garantirà grande visibilità al titolo: infatti ogni tappa del campionato sarà presentata in anteprima grazie a un giro virtuale del circuito sulle piste di SBK X e il commento del pilota Michel Fabrizio", ha spiegato Bilotta, che ha poi aggiunto: "Collaboreremo con Infront Motor Sports nel corso di tutte le tappe italiane del Campionato, per avere visibilità all'interno delle aree paddock". Intanto, la presentazione di SBK X "è stata l'occasione ideale per mostrare al pubblico e alla stampa per la prima volta il nuovo titolo. I piloti presenti, tra cui Michel Fabrizio e James Toseland, hanno provato SBK X e sono rimasti conquistati dall'incredibile livello di realismo e precisione che siamo riusciti a raggiungere quest'anno".



up La presentazione ufficiale di SBK X, gioco di corse in moto tutto italiano.

VIDEOGIOCHI IN USCITA

Le ambizioni di The Sims

I lavori più eccentrici nella nuova espansione di The Sims 3

Dare sfogo ai nostri sogni e intraprendere il lavoro che più ci piace: ecco il fulcro di The Sims 3: Ambitions, nuova espansione della famosissima serie ideata da Will Wright dieci anni fa. In occasione della presentazione del gioco presso gli studi milanesi di Electronic Arts, il producer Grant Rodiek ci ha accompagnato in alcune delle più spettacolari professioni messe a punto dal The Sims Studio per andare incontro alle richieste dei fan della mitica serie. Dallo scultore al pompiere, all'investigatore privato, il giocatore si troverà di fronte una varietà di opzioni davvero sorprendente. Chi sceglierà di fare l'interior designer, per esempio, dovrà confrontarsi con le esigenze del cliente e con le proprie restrizioni di budget per dar vita ad ambienti confortevoli e all'ultima moda. Abbiamo dato un'ampia occhiata anche alla professione di acchiappafantasmi, su cui per ora è ancora imposto il top secret; una cosa però è certa: il titolo è ricco di ironia e divertimento e senza dubbio qualcosa in più verrà svelato all'E3 2010.



A TU PER TU
Le interviste di Primalinea Italy

PIETRO VAGO
General Manager, CiDiverte



È ormai ufficiale l'acquisizione di Take Two da parte di CiDiverte. Come si è sviluppato questo processo e quali sono i successivi step di integrazione che prevedete?
Ciò che sta dietro all'acquisizione dell'azienda da parte di CiDiverte sono semplicemente le condizioni del mercato: c'era nell'aria un clima di forte cambiamento che ha spinto queste due società a pensare che l'unione potesse essere una soluzione giusta. Una scelta anche e soprattutto dovuta alla crisi che sta attanagliando il mercato e che sta costringendo le aziende italiane e non solo a fare i conti con la realtà. È evidente, comunque, che Take Two mantiene tutto l'interesse a seguire i propri prodotti come ha fatto finora, ed essendo un'azienda molto grande e forte, non ha scelto a caso CiDiverte per la fusione: sa che l'area distributiva italiana sarà curata al meglio dalle persone che lo hanno sempre fatto.

Nel panorama dell'industria videoludica italiana, CiDiverte è sicuramente una delle società più attive. Quali prospettive di sviluppo vede per l'intero settore nei prossimi mesi?
Purtroppo, tutte le persone che fanno il mio lavoro devono cercare ogni giorno di anticipare i tempi e capire cosa avverrà nei mesi successivi. Ed è un compito davvero difficile, sia perché il mondo cambia in continuazione, sia perché il settore tecnologico lo fa ancor più velocemente. È quindi davvero ostico comprendere gli scenari futuri: uno di essi, però, è senza dubbio la continua accelerazione del processo di aggregazione tra aziende mosse dal classico concetto che l'unione fa la forza. Publisher, negozi e catene si fonderanno sempre più spesso, dando vita alla produzione di un maggior numero di prodotti, di cui però pochi saranno capaci di vendere grandi quantità, grazie alle massicce attività di marketing concentrate su di essi.

> "Take Two mantiene comunque tutto l'interesse a seguire i propri prodotti come ha fatto finora, ed essendo un'azienda molto grande e forte, non ha scelto a caso CiDiverte per la fusione."

Dal momento che per lei questa acquisizione rappresenta un po' un "ritorno alle origini", può dirci quali sono le sue sensazioni personali in merito?
Personalmente ho sempre avuto ottimi rapporti con Take Two, considerando che ne sono stato amministratore delegato per oltre cinque anni. È un'azienda che conosco bene e per me è bellissimo poter tornare a lavorare con persone che apprezzo e con le quali ho condiviso tante esperienze. Quelli in Take Two sono stati per me anni troppo belli per non vivere questo ritorno alle origini in modo assolutamente entusiasmante.

CANI DURI A MORIRE

L'ANNUNCIO DI UN SEGUITO DI KANE & LYNCH: DEAD MEN È STATO UNA VERA SORPRESA, CONSIDERANDO IL SUCCESSO LIMITATO, I DIFETTI E LE CONTROVERSIE CHE AVEVANO CONTRADDISTINTO L'ORIGINALE: NON PROPRIO GLI INGREDIENTI IDEALI PER DARE VITA A UNA SERIE COMMERCIALE. GR HA INCONTRATO KARSTEN LUND, REGISTA DI DOG DAYS, PER DISSERTARE CON LUI DI BELLEZZA, DI REINVENZIONI DELLA RUOTA E DI SEGUITI CHE NESSUNO SI ASPETTAVA



Sono trascorsi più di due anni dall'uscita di Kane & Lynch: Dead Men, che ancora oggi resta un punto dolente per la stampa videoludica. Nel migliore dei mondi possibili, la reputazione di un gioco deriverebbe unicamente dai punti di forza e di debolezza del suo design. La realtà, ovviamente, tende a essere ben più complicata.

In caso di perplessità, rivolgete pure le vostre domande a Jeff Gerstmann, l'ex direttore editoriale del sito statunitense Gamespot, che fu licenziato poco dopo aver pubblicato una videorecensione che descriveva il gioco in termini ben poco lusinghieri. Forse, però, non servirebbe a molto, dato che, nonostante le voci ufficiose circa le pressioni del reparto pubblicità e le smentite dei canali ufficiali, Gerstmann è stato diffidato dal parlare apertamente delle sue dimissioni. Certo, nella decisione di Gamespot potrebbero essere rientrati anche motivi diversi da una semplice recensione pungente, ma la verità potrebbe restare per sempre avvolta nel mistero.

L'impatto dell'intera situazione sulla nomea di Kane & Lynch è stato tuttavia più facilmente osservabile. Il piccolo ma presente gruppo di giocatori che popola forum e community online si è avventato contro il thriller di IO Interactive, e i critici che ne avevano inizialmente decantato l'ambizione ora faticano a trovarvi degli elementi positivi.

Prova del retrogusto amaro lasciato dall'affaire Gerstmann? Nel migliore dei mondi possibili non basterebbe a screditare un gioco, ma, come abbiamo detto, la realtà tende a essere più complicata.

Di fatto, sebbene Kane & Lynch: Dead Men non fosse un gran gioco, risultava piuttosto interessante almeno nella prima metà, un intenso e allucinante viaggio in un limbo abbandonato dalla speranza e dalla moralità in compagnia di una coppia di protagonisti fra i più sgradevoli dell'intera generazione. Il difficile rapporto fra il tormentato e ossessionato Kane e lo stravolto paranoico Lynch catturava l'attenzione, traspirando nella trama e nell'esperienza ludica in un modo raramente tentato dai giochi cooperativi.

Certo, il sistema di copertura



sembrava quasi volutamente ottuso, e trasportare a forza l'ultimo atto della storia in una Cuba sconvolta dalla guerra faceva crollare l'intero castello di carte fin lì costruito. Ma quando Dead Men si accontentava di essere un thriller urbano sulla falsariga di Heat di Michael Mann, ci si trovava di fronte a uno dei giochi d'azione più provocatori e stylish dell'anno. IO Interactive, di certo, ne è convinta.

"Abbiamo sempre pensato che Kane & Lynch potesse essere un'interessante nuova serie, soprattutto per i personaggi e l'universo in cui si muovono", dice Karsten Lund, regista del gioco in IO. "Pensiamo che una parte importante del nostro operato sia creare delle serie ed espanderne la portata. Ovviamente, bisogna adattarsi ed essere reattivi verso il mondo che ci circonda, quindi se Kane & Lynch avesse ottenuto risultati scarsi, saremmo tornati sui nostri passi. Bisogna sempre partire da un'effettiva volontà di fare, altrimenti non si otterrà un buon gioco, e in seconda battuta il titolo deve riflettere ciò che le persone vogliono acquistare".

Il fatto che il seguito, Kane & Lynch 2: Dog Days, sia ormai a pochi mesi dall'uscita dimostra che il primo titolo ha raggiunto comunque le aspettative di vendita. Il team di design di Dead Men era però ben consapevole del fatto che non raggiungesse gli alti standard di IO e ha iniziato immediatamente a lavorare su quanto era andato storto e su ciò che un seguito avrebbe dovuto essere per correggere quegli errori.

"Non è stato facile", ammette Lund. "Abbiamo fatto due cose: anzitutto, abbiamo letto tutte le recensioni per produrre una sorta di specchietto delle caratteristiche, se così vogliamo chiamarlo, che mostrava tutti gli elementi importanti che avevano ricevuto responsi negativi. Abbiamo poi creato una classifica dei punti chiave che volevamo tentare di risolvere. Sin dall'inizio volevamo che il gioco spiccasse, non solo sulla concorrenza ma anche sul primo episodio, in modo da offrire qualcosa di nuovo che non fosse solo un riproporre gli stessi contenuti".

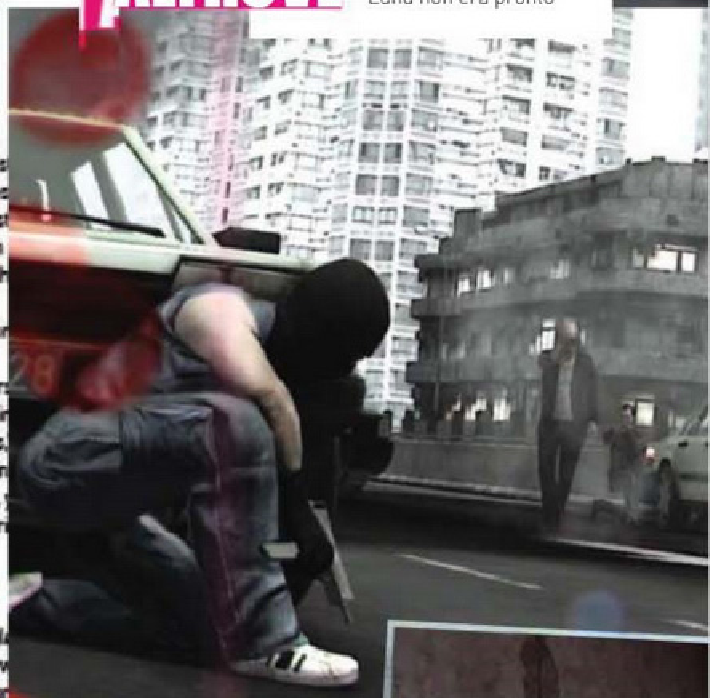
Le ricerche hanno confermato i sospetti di IO: che i giocatori erano cioè molto più soddisfatti quando Kane e Lynch portavano il caos nelle strade, fra i grattacieli e i nightclub di Tokyo, piuttosto che all'Avana, bardati nell'equipaggiamento militare. "Era anche quel che piaceva a noi", ammette Lund. "Ritengo che i personaggi si trovassero più a loro agio lì che in un contesto militaresco. Quel che voglio dire è che ci sono tanti altri giochi a cui è possibile rivolgersi per avere un'ambientazione del genere. Noi dobbiamo offrire qualcosa di introvabile altrove".

NON HA SENSO REINVENTARE LA RUOTA OGNI VOLTA, MA CERTO IL RINNOVAMENTO SERVE... A VOLTE PER QUESTO BISOGNA GUARDARE ALTROVE

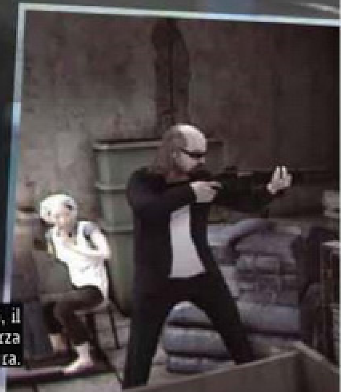
Dog Days, dunque, avrebbe dovuto far propri i punti di forza del suo predecessore. Già nelle prime riunioni di design venne a galla l'idea di rendere Lynch il personaggio giocante predefinito nel single player. Kane era la forza trainante della trama di Dead Men, la cui conclusione emotivamente devastante dava al personaggio una forte e complessa motivazione per un eventuale seguito. Il fatto è però che Lynch, pur se semplice spalla di Kane nelle intenzioni originarie, era un personaggio obiettivamente più interessante.

"È unico e diverso da qualunque altra cosa abbiamo provato in precedenza", spiega Lund. "Si trattava di una scelta naturale per poter offrire una prospettiva fresca sullo stesso franchise. Ogni volta che lo menzionavamo quando abbiamo iniziato a elaborare il concept, un sorriso si stampava sui volti della gente, e questo vorrà pur dire qualcosa. Così, inoltre, abbiamo potuto rinnovare le meccaniche di gioco per adattarle a lui".

È difficile lasciar passare una frase come "rinnovare le meccaniche di gioco" senza fare ulteriori domande, ma Lund non era pronto



Non è facile apprezzare appieno l'ambizioso stile visivo dalle schermate di queste pagine.



Nonostante il restyling estetico, il gioco resta uno sparatutto in terza persona con sistema di copertura.

a rivelare molti altri dettagli. Nella modalità cooperativa offline di Dead Men, il secondo giocatore assumeva il controllo di Lynch con tutte le implicazioni del caso. Lynch cadeva talvolta in raptus psicotici in cui tutti i PNG gli sarebbero apparsi come poliziotti, alcuni con sproporzionate teste di animali. Il giocatore perdeva così momentaneamente la capacità di discernere i nemici dagli innocenti: l'unica opzione era sparare, attendere che il velo della follia si sollevasse e affrontare la responsabilità delle proprie azioni.
Ora che però Lynch è sotto i riflettori, la sua instabilità mentale assume tutto un altro peso nel gameplay. "Ovviamente, non è possibile che vada in giro a far cose non decise dai giocatori", afferma Lund. "Per poter conservare un gameplay solido e coerente serve un senso di controllo, ma gli scenari, la storia e tutto quel che accade attorno a lui sono... [fa una pausa] Volevamo creare un gioco in cui gli elementi del gameplay e ciò che si fa ruotassero attorno alla sensazione di disperazione e impotenza insita in una situazione simile.
"Il gameplay consiste essenzialmente nel compiere delle scelte, nel reagire a quel che il gioco ci pone davanti. Volevamo che il giocatore si sentisse nei panni di qualcuno con le spalle al muro, convinto di dover usare misure disperate per poter avanzare nel gioco. Così ritengo che tutto vada al suo posto. È tipico di Lynch: è così che lui vede il mondo, come un mostro che lo attacca da ogni angolo".

Il personaggio giocante predefinito di Dog Days è il pericoloso psicopatico Lynch.



Quanto descritto sin qui sarebbe più che abbastanza per molti sequel. Dog Days avrebbe così un nuovo protagonista e una chiara comprensione delle parti della formula più riuscite. Gran parte dei titoli d'azione traggono però la loro ispirazione "da Hollywood e da altri giochi", Dead Men incluso. Secondo Lund, il mercato ormai trabocca di alternative, e Dog Days deve risultare diverso. "Non ha senso reinventare la ruota ogni volta, ma certo il rinnovamento serve", dice. "A volte per questo bisogna guardare altrove e quindi, anziché delle sequenze di tasti uniche, abbiamo cercato nuovi modi per coinvolgere il giocatore. Volevamo creare un'esperienza, e non limitarci a passare in rassegna le nuove meccaniche di gameplay da inserire. Ci siamo chiesti cosa volevamo che provassero i giocatori, e desideravamo soprattutto che le loro mani sul controller fossero costantemente sudate".
"Il fotorealismo è solo una delle vie", commenta Lund, "ma è molto dispendioso, in quanto l'occhio umano è perfettamente allenato a leggere e interpretare ciò che vede e quindi bisogna essere davvero perfetti, mentre se ci si apre all'immaginazione





BENVENUTI A SHANGHAI

PER RENDERE IL GIOCO visivamente accattivante al di là dell'estetica da generazione YouTube, IO doveva trovare una location che ne fosse valorizzata. Doveva essere fitta e affollata, piena di vita e di colori. Quasi immediatamente, qualcuno ha suggerito di usare Shanghai. "Abbiamo deciso che sarebbe stata la scelta più interessante", commenta Lund. "Si sposa bene col nostro stile visivo e con la nostra intenzione di rendere Dog Days uno sparatutto urbano puro. Ci serviva una città grande e variegata abbastanza da mantenere viva l'attenzione del giocatore". Tutto il gioco si svolgerà nella stessa città, e appare subito evidente l'impegno profuso da IO per renderla dettagliata ed evocativa. Gli ambienti sono in effetti davvero notevoli, e Lund ci spiega che la cosa era necessaria proprio per far funzionare la scelta estetica principe.
"Avrebbe dato tutta un'altra sensazione, se le immagini fossero state molto pulite. Dovevamo accertarci che gli ambienti fossero molto ricchi e sgargianti per non far sembrare lo stile estetico una sorta di diversivo, come se avessimo usato un filtro nella speranza che nessuno si accorgesse che sotto non c'era nient'altro. Dovevamo essere certi che, qualunque cosa faccia il giocatore, abbia la sensazione di dettaglio e ricchezza".



I**l pieno impatto che lo stile estetico di Dog Days avrà sulla narrazione non si può estrapolare da una demo di un'ora, ma a livello superficiale l'effetto colpisce.** Ci è stata mostrata una missione che iniziava con Kane, Lynch e un informatore dentro un'auto in corsa. Tutti e tre i personaggi stavano parlando, ma la telecamera fissava la scena dal fondo del sedile posteriore, inquadrando l'interno da un'angolazione inclinata così che solo metà del volto dell'informatore fosse visibile, mentre Kane e Lynch erano totalmente oscurati. L'impressione era quella di un cellulare gettato sul sedile dell'auto con la videocamera accesa, e creava un senso d'immediatezza molto diverso dalle ripulite cut scene cui siamo abituati. "La nostra più grande preoccupazione era che la telecamera si intromettesse nel gameplay", dice Lund. "Abbiamo fatto moltissimi test, riaggiustando e bilanciando in modo che tutto fosse dinamico e che ci si senta sempre al comando, pur conservando l'impressione che il gioco reagisca a quel che accade in una scena. Lo paragono a una corsa in auto su una strada dissestata: sul sedile del passeggero sentirete solo gli scossoni, ma come conducenti vi sembrerà di tenere tutto sotto controllo."

Ci vuole qualche momento per abituarsi allo stile ambizioso di Dog Days, dopodiché lo si percepisce aggiungere un aspetto totalmente unico all'esperienza.

Quando il proprio lavoro è giocare e giudicare videogiochi, diventa seconda natura riconoscere il coraggio e l'originalità, entrambe qualità di cui Dog Days dispone in abbondanza. Se uno sviluppatore riversa tempo e impegno nell'aspetto della propria opera, il risultato finale è sempre a un gradino di rifinitura più alto, o se vogliamo "di bell'aspetto". Dog Days va contro il tradizionale significato di questa locuzione, creando un tipo di realismo intellettuale anziché estetico.

l'occhio viene di fatto aiutato a colmare i vuoti".

Il team ha iniziato a osservare come la realtà fosse rappresentata negli altri media: nelle immagini definite di Michael Mann, nello stile nevrotico e agitato dei film di Bourne e, più importante ancora, nei video di bassa qualità caricati a migliaia ogni giorno su siti come YouTube. Nel mondo odierno, la collettività usa il proprio accesso alla tecnologia normalmente reperibile sui telefoni cellulari per diventare un nuovo mediatore della realtà. La tecnologia delle videocamere economiche è diventata così diffusa che, se gli eventi di Dog Days accadessero realmente, quasi sicuramente qualcuno li riprenderebbe.

"Penso che questa sia ormai una parte del nostro mondo da molto tempo", riprende Lund. "Così ci raccontiamo storie l'un l'altro e così desideriamo vivere le storie degli altri e non solo trame grandiose in stile hollywoodiano. Quando vedo riprese provenienti dall'Iraq, per esempio quelle delle telecamere da casco dei soldati, penso veramente che questo stile si adatterebbe benissimo a un gioco di guerra. Dopotutto è così che oggigiorno vediamo la guerra, ed è così che ci appare".

I RUMORI DELLA CITTÀ

LA COSA PIÙ IMPRESSIONANTE tdi Dog Days è la tenacia con cui applica i dettami di IO sul realismo, che si estendono persino alla colonna sonora. Lund ci dice che l'intenzione di IO è non includere alcun tema musicale. Se il pubblico proverà una qualche emozione, non sarà perché sollecitato dal commovente inserirsi degli archi nella sinfonia.

"Un compositore sta lavorando a quelli che chiamiamo 'paesaggi sonori'", afferma. "Si tratta sempre di musica, ma di un tipo all'avanguardia, e si basa sulle registrazioni da noi effettuate a Shanghai che vengono mischiate insieme per trasmettere l'idea della sua rumorosità. Si amalgama a perfezione con l'audio ambientale presente nei livelli".

IO ha inoltre fatto registrare una quantità di canzoni pop cinesi originali appositamente per il gioco e che è possibile sentir uscire dai negozi, dai finestrini delle auto e dalle finestre soprastanti. "Shangai è un luogo molto musicale", dice Lund. "Attraversando un mercato si viene bombardati da ogni parte con strani pezzi di musica locale. Non si tratta di suoni rivolti a voi, e questa era la sensazione che volevamo catturare e trasmettere nel gioco. Non ve ne accorgerete, li sentirete e basta. Alcuni ci hanno suggerito che avremmo ottenuto un effetto molto superiore completando il tutto con dei brani orchestrali. Non sono d'accordo, e anzi sto iniziando a odiare quest'usanza anche nei film. Non voglio che mi si sottolineino i momenti clou, voglio sentirli io."

Il livello di dettaglio dell'ambiente è davvero notevole. Guardate i prodotti di IO sugli scaffali del negozio!

Tutto il gioco sembrerà inquadrato da una telecamera portatile a basso costo.





Lynch richiede a Kane aiuto per una compravendita d'armi che però si conclude disastrosamente. Segue il caos.

VOLEVAMO CHE IL GIOCO SPICCASSE, NON SOLO SULLA CONCORRENZA MA ANCHE SUL PRIMO EPISODIO, IN MODO DA OFFRIRE QUALCOSA DI NUOVO CHE NON FOSSE SOLO UN RIPROPORRE GLI STESSI CONTENUTI

Abbiamo discusso di come dargli un aspetto 'dozzinale', se capite cosa intendo", spiega ancora Lund. "È in realtà qualcosa di molto oneroso da creare, perché occorre pensare, inscenare e progettare in modo che sembri casuale, spontaneo e non premeditato. Ci siamo aiutati moltissimo con delle simulazioni: ci siamo accertati di sapere esattamente dove i personaggi si trovassero nello spazio tridimensionale, abbiamo costruito dei set e ci abbiamo camminato con le telecamere per trasportare quel feeling nel gioco. Quale che sia il modo prescelto per narrare una storia, questa andrà pianificata, e dunque abbiamo semplicemente progettato in modo diverso. Ma è difficile non ricorrere alle vecchie tecniche cinematografiche e alla loro pomposità".
Noi speriamo sinceramente che IO riesca a non ricadere nei vecchi vizi. Persino giochi come Gears of War e Fallout 3, ambientati in luoghi distrutti e privi di vita, non rinunciano al loro lustro visivo; il punto è che un consistente numero di giocatori fatica a pensare che una palette di colori meno sgargiante del solito possa risultare attraente. Un film come Salvate il Soldato Ryan è considerato fra i cinefili visivamente incredibile al pari di un'opera più vistosa quale Il Labirinto del Fauno. Nell'ambito videoludico, è diffusa invece una visione più ristretta, per cui si ritiene che un comparto estetico sia degno di considerazione unicamente quando assume i colori e le forme degli universi sgargianti di un Final Fantasy o di uno Zelda.
"Sono lieto della vostra domanda, perché si tratta di un argomento di cui parliamo quasi ogni giorno", risponde Lund. "Molto dovrà cambiare nella nostra percezione del bello. Penso che Kane & Lynch sia un gioco dall'aspetto magnifico, pieno di luci e di colori; vedo una grande bellezza negli schemi casuali creati dalla vita urbana che impazzisce come a Shanghai.
"Parliamo spesso del fatto che la gente giudicherà questo gioco brutto e sporco, mentre noi pensiamo che sia un nuovo tipo di bellezza. Abbiamo sempre cercato di far sì che le persone credessero alla finzione creata dai nostri giochi, e penso che questo sia un nuovo strumento".
Kane & Lynch 2: Dog Days rappresenta un esperimento creativo all'interno di un'industria sempre più timorosa di qualunque cosa non possa ritenersi privo di rischi. Troppi giochi sembrano realizzati con la mente rivolta agli screenshot promozionali, mentre IO ha scelto una strada che rende quasi impossibile capire l'esperienza finché non sarà nelle nostre mani e nelle nostre menti. Se l'esperimento fallirà, sarà servito a tentare qualcosa di diverso.
"Ed è in questo che consiste per noi", dice Lund. "Vogliamo sempre sorprendere il pubblico. Desideriamo che vi ricordiate di noi. C'è sempre una differenza tra la visione iniziale e il prodotto finito. Non lasciatevi convincere del contrario: è un fatto inevitabile, ma non è per nulla negativo. Tutto inizia dall'idea di un individuo e si trasforma nello sforzo collettivo di un intero gruppo. In questo caso è andata per il meglio. Il risultato è davvero oltre le mie aspettative."





WILLIS & FOXX: DEAD MEN

STREET FIGHTER, Tomb Raider, Silent Hill, Prince of Persia: è ormai da tempo che Hollywood si lascia irretire dalle serie videoludiche più popolari. Comunque la pensiate riguardo a Kane & Lynch: Dead Men, è un dato di fatto che non abbia venduto tanto da giustificare una trasposizione per il grande schermo, eppure Bruce Willis e Jamie Foxx sono stati associati a un'eventuale versione cinematografica del gioco. Quando domandiamo a Lund se sia possibile che l'omaggio di IO ai thriller criminali stile Michael Mann diventi effettivamente un thriller in stile Michael Mann, ci sembra sorpreso quasi quanto noi. "È molto esaltante lavorare a qualunque cosa che abbia Bruce Willis e Jamie Foxx nel cast. Penso sia interessante, e ovviamente noi siamo entusiasti. Certo, non siamo così coinvolti, ma abbiamo letto la sceneggiatura e sembra possa uscirne un film da urlo... ovviamente, spero che filmeranno il tutto con la telecamera di un cellulare!"
Una sceneggiatura circola dal 2008, ma al di là del linguaggio volgare, della violenza brutale e di una quasi totale assenza di valori morali, sembra discostarsi totalmente dal gioco.

GR ON TOUR

ECCO TUTTE LE OCCASIONI PER CONOSCERSI, SCATENARE L'INFERNO E INCONTRARE LA REDAZIONE DI GAME REPUBLIC!



LOS ANGELES, 15-17 GIUGNO

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO Convention Center

Questo mese non possiamo non mettere in evidenza l'evento più grande, atteso e chiassoso dell'intera stagione videoludica mondiale: l'E3! Game Republic si appresta a partire alla volta di Los Angeles per carpire tutte le novità e ottenere le migliori interviste. Inutile dire che siamo eccitatissimi: nonostante quello che molti dicono, Los Angeles è una città affascinante, piena di divertimenti, colazioni esagerate, strip club e bande di gangster assetate di sangue, quindi è logico che il nostro team ci si trovi a suo agio! Le immagini che vedete in questo riquadro vi danno inoltre la conferma dei motivi squisitamente professionali che inducono i redattori di Game Republic a varcare l'Oceano Atlantico. Appuntamento al prossimo numero con tutte le novità e le indiscrezioni dall'E3!











COLONIA, 18-22 AGOSTO

GAMESCOM Koelnmesse

La gamescom, come ben sapete, è la principale fiera europea dedicata ai videogiochi, un'occasione per ritrovare tutte le novità viste all'E3 e (speriamo!) per scoprire ulteriori novità dai maggiori publisher. Come dire... se è l'appuntamento preferito da Hideo Kojima, Maestro creatore di Metal Gear Solid, vorrà dire qualcosa, no?!? Ad ogni modo, GR sarà presente con un manipolo di eroici redattori che non temono la birra, i wurstel e i crauti e, siccome l'evento è aperto al pubblico, potreste persino decidere di invadere la Germania e cercare di incontrarci! Vi aspettiamo!



MONZA, OTTOBRE

VIDEO GAMES HISTORY Urban Center

Le date sicure al 100% arriveranno a breve (forse ci sono già ma noi siamo un po' pigri!), ma una cosa è sicura sin da adesso: nessuno con un briciolo di sale in zucca può perdersi questo appuntamento annuale con la passione del retrogaming! Di che si tratta? Semplice: di una grande mostra gratuita di giochi storici, per divertirsi con le console di una volta e incontrare tanti appassionati come noi! Lo staff di Games Collection (www.gamescollection.it), che organizza l'evento, sarà lieto di incontrarvi, inoltre AIOMI, che patrocinerà la convention come ogni anno, vi offrirà una tavola rotonda sui videogiochi. Inutile dire che Game Republic sarà media partner di Video Games History 2010, quindi ci troverete a Monza per chiacchierare e discutere insieme della rivista e in generale di videogiochi!

LUCCA, 29 OTTOBRE - 1 NOVEMBRE 2010

LUCCA COMICS AND GAMES Tutta la città!

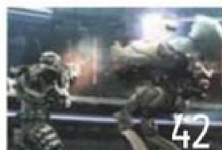
Lucca Comics & Games (www.luccacomicsandgames.com) è la più grande e importante manifestazione italiana dedicata a fumetti e giochi. Quest'anno, però, c'è una novità che ci riguarda molto da vicino. Grazie a un accordo con AIOMI, nasce l'unico vero Oscar del Videogioco italiano, il Lucca Games AIOMI Award, che premierà i migliori titoli usciti durante l'anno. La premiazione avverrà in una solenne serata nella piazza principale della città, quindi siete tutti invitati a invadere Lucca e venire ad assistere! Inutile dire che GR c'è, perché il nostro Metalmark (che è il Presidente di AIOMI) è l'organizzatore del premio insieme a Emanuele Vietina, coordinatore di Lucca Games e vice direttore dell'intero Festival!

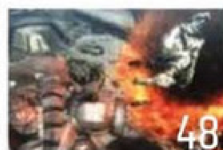
MILANO, 2-4 DICEMBRE 2010

IVDC Libera università di Lingue e Comunicazione IULM

Per chi è interessato al making of dei videogiochi, all'opportunità di entrare a lavorare nel settore o anche solo a saperne di più su ciò che accade in Italia e all'estero, l'Italian Videogame Developers Conference è l'appuntamento da non perdere. Giunta alla sua terza edizione, questa conferenza internazionale (www.ivdconf.it), sempre organizzata da AIOMI (www.aiomi.it) all'interno della IULM di Milano, vi permette di incontrare i protagonisti dell'industria italiana al gran completo e di portare il vostro curriculum. Anche qui, noi di GR ci siamo tutti, anche se Metalmark dovrà abbandonare la sua divisa hard rock e mettersi in giacca e cravatta per fare da chairman al congresso!







ANTEPRIME

TUTTE LE ANTICIPAZIONI SUI TITOLI PIÙ INTERESSANTI IN PRODUZIONE

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il beneficio del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.

34 FALLOUT: VEGAS

MODE DELETERIE

La nascita di nuove tendenze è spesso capace di delineare scenari prima inimmaginabili, talvolta brillanti e innovativi, altre volte, purtroppo, tristi e poco piacevoli. È il caso della straripante moda dei DLC (contenuti scaricabili), che è ormai divenuta la prassi in ogni produzione odierna. Le espansioni esistono da moltissimo tempo e non sono mai state viste come un reale problema del nostro settore, poiché fungevano da integrazione e ampliamento dell'esperienza di gioco, regalando agli utenti degli ottimi extra. Ma cosa accade quando alcuni contenuti previsti nel prodotto completo vengono tagliati per poi essere riproposti a spezzoni, privandoci di quello che sarebbe dovuto essere un nostro diritto? Succede che un vero e proprio gioco di potere viene messo in atto senza alcun rispetto per il consumatore, spinto a spendere per godere appieno del gioco che ama, che magari stava aspettando da tempo immemore. Forse i videogiochi del futuro avranno una natura completamente votata agli episodi, esattamente come i serial televisivi. L'unica differenza, ahinoi, è che per sapere come continuerà la storia dovremo sborsare denari su denari, e se una "puntata" riesce peggio delle altre, poi, oltre il danno economico dovremo sorbirci anche la clamorosa beffa. Pensateci.

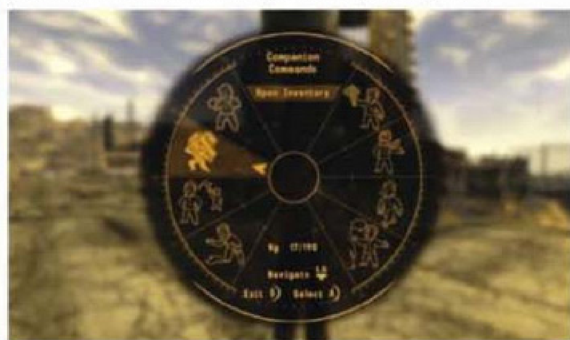
Domenico "Valthiel" Musicò

IN QUESTO NUMERO:

L'ambientazione di New Vegas risulta davvero unica, così come unico era l'impatto visivo della Washington post-nucleare del terzo, straordinario capitolo della saga di Fallout

AMICO OBBEDIENTE, COMPAGNO ECCELLENTE.

Contrariamente a quanto avveniva in Fallout 3, stavolta potremo controllare in maniera più puntuale le azioni dei personaggi che ci accompagneranno, mediante il menù a ruota che potete vedere nell'immagine. Vari tipi di comportamento potranno essere assegnati al vostro amico, che da semplice alleato in battaglia potrà, ad esempio, passare al ruolo di utile "facchino" per trasportare gli oggetti in eccesso. Oppure potrete mandarlo in avanscoperta in zone particolarmente pericolose o impiegarlo in mansioni di tipo curativo. Le possibilità insomma, sono molto più varie rispetto al passato.







Fallout: New Vegas

CONCEPT ■ Il team Obsidian ha deciso, per questo nuovo episodio della serie di Fallout, di tornare sulla Costa Ovest. Benvenuti a New Vegas, ultimo baluardo della vita in un universo post-atomico.

L'immor(t)ale città del peccato

Questo mese, noi di Game Republic abbiamo avuto la fortuna di recarci negli studi di Londra di Bethesda Softworks, situati nel meraviglioso cuore della capitale inglese, ad un passo da Piccadilly Circus e Carnaby Street. E qual è stata l'opportunità che i giovani e geniali designer ci hanno concesso? Semplice, quella di provare in anteprima assoluta, per circa un'ora, una beta del nuovo Fallout: New Vegas, guidandoci passo dopo passo lungo i percorsi disponibili, e rimanendo a completa disposizione per soddisfare ogni nostra curiosità.

La prima cosa che ci è saltata in mente è stata di chiedere perché questo nuovo capitolo, che in termini di vastità non avrà nulla a che invidiare con il suo predecessore, non fosse stato semplicemente chiamato Fallout 4 piuttosto che New Vegas. Ci ha risposto Pete Hines, Vicepresidente della divisione Marketing di Obsidian:

"Questo capitolo non è un seguito diretto degli eventi di Fallout 3 (benché sia collocato temporalmente tre anni dopo il gioco medesimo, N.d.A.) e sentivamo che New Vegas era una location talmente interessante da voler richiamare l'attenzione sull'ambientazione fin dal titolo, così che tutti potessero capire all'istante quale sarebbe stato il feeling del gioco; cosa che, aggiungendo un semplice '4' a seguito del nome, non sarebbe stata possibile."

Chiedendo, ancora, il perché si fosse scelta proprio Las Vegas come nuova ambientazione, ci è stato risposto:

"Dal momento che l'ultimo Fallout era ambientato a Washington e nei suoi dintorni, ci piaceva l'idea di riportare la serie nelle aree dell'America occidentale, dove erano stati ambientati i primi due giochi della serie. Un contesto completamente differente, che offriva diverse possibilità interessanti sia nella costruzione degli scenari che nella scelta dei personaggi con i quali popolarli."

E l'ambientazione di New Vegas, è il caso dirlo, risulta davvero unica, così come unico era l'impatto visivo della Washington post-nucleare del terzo, straordinario capitolo della saga. Frammenti di umanità dispersi lungo il deserto del Mojave, poche colonie di superstiti che si adattano a (soprav) vivere in luoghi in cui solitamente la natura impone il suo divieto alla presenza umana, ma che la guerra, quella guerra che sovverte ogni regola di logica o razionalità, ha trasformato in aree dove poter ancora condurre un esistenza sotto la luce del sole.

"La guerra atomica," continua Hines, "non ha determinato nell'area di Las Vegas gli stessi effetti visibili sulla costa orientale, dal momento che la città stessa non ha subito alcun tipo di bombardamento diretto. Le sensazioni che il gioco trasmette, di conseguenza, non sono tanto legate a una generale presenza di devastazione alla quale il giocatore era abituato, quanto all'idea di un lento e inevitabile degrado di tutta una serie di strutture che comunque, in un modo o nell'altro, riescono ancora a funzionare."

Prima della prova, brevemente ci è stata descritta l'introduzione del gioco, senza avere peraltro possibilità di vederla: dopo aver subito un attacco quasi mortale ed essere stati abbandonati più morti che vivi in una tomba che sarebbe dovuta essere la nostra ultima dimora, veniamo salvati da un certo Dottor Mitchell, che curerà le nostre ferite, riuscendo a farci tornare in salute.

La nostra demo iniziava in una fase già avanzata del gioco, dandoci la possibilità di sperimentarne diverse nuove caratteristiche. Per prima cosa, siamo entrati in uno dei diversi casinò presenti nelle città, potendo quindi dare subito un'occhiata alla prima grande novità di questo episodio.

Prima di tutto, bisogna sapere che oltre ai classici Caps (tappi) presenti come moneta di scambio già all'interno di Fallout 3, vi saranno altri due tipi di valuta spendibili nei negozi e, ovviamente, nei casinò: i dollari NCR e il denaro della Cesar's Legion (rispettivamente le due fazioni che si contendono le aree del mondo di Fallout). Nella sala da gioco è stato possibile utilizzarle entrambe, ma a seconda delle influenze della NCR (acronimo di New Californian Republic) o della Legione nelle varie zone, le diverse monete potrebbero non essere accettate.

Come in ogni casinò che si rispetti, c'erano diversi tipi di giochi d'azzardo con i quali



INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: USA
Developer: Obsidian Entertainment
Publisher: Bethesda Softworks
Genere: Action RPG
Uscita: Ottobre 2010
Giocatori: 1

Profilo Obsidian Entertainment

Fondata a Santa Ana (California) a seguito della scissione dei Black Isla Studios, la Obsidian Entertainment si occupa dal 2003 dello sviluppo di giochi per PC e console. Famosa per utilizzare nomi in codice per i propri progetti ispirandosi agli stati americani, la casa di sviluppo ha debuttato nel 2004 producendo Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords per Lucas Arts. Ad aprile 2009 è stato annunciato il progetto con Bethesda per il nuovo Fallout: New Vegas.

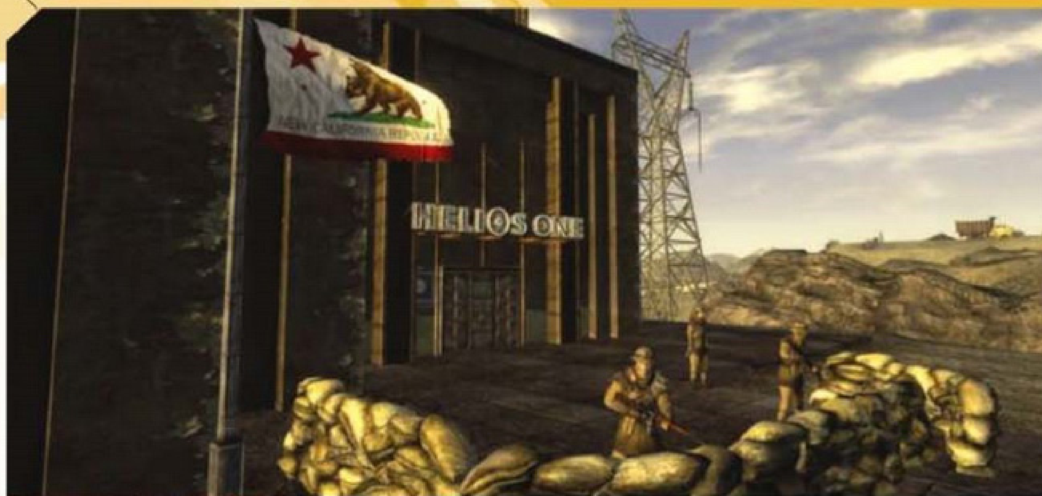
Storia Obsidian Entertainment

Star Wars: Knights of the Old Republic II The Sith Lords
2004 (Multi)

Neverwinter Nights 2
2006 (Multi)

Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
2007 (PC)

Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir
2008 (PC)

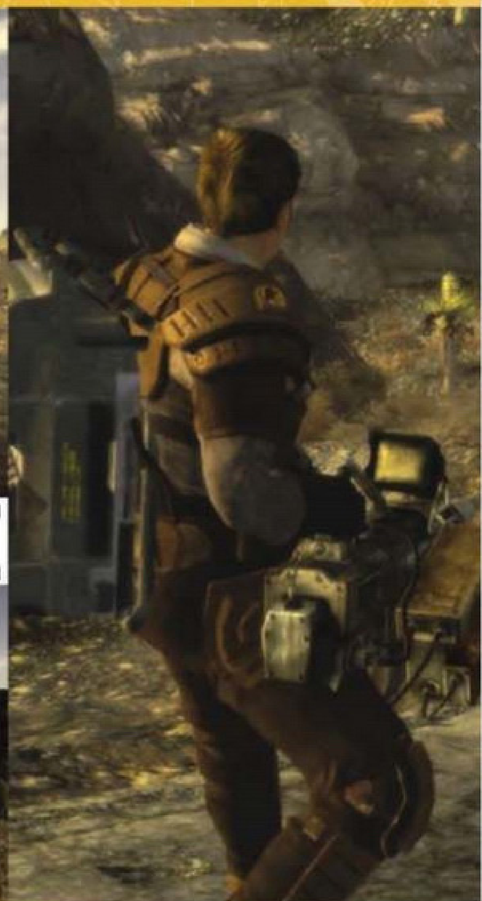


UP La torre Helios One è presidiata costantemente dagli uomini della New California Republic. Una delle missioni della demo era ambientata proprio in questa zona.



UP Alcune missioni secondarie prenderanno il via nei vari casinò, ma avranno ben poco a che fare con il gioco d'azzardo.





tentare di incrementare (ma, il più delle volte, sperperare) il proprio patrimonio. Noi abbiamo potuto provare le slot machine, la roulette, e il Black Jack. I giochi sono realizzati in maniera fedele rispetto agli originali e non offrono dunque alcun tipo di variante, ma è stato comunque interessante notare come i casinò, oltre ad essere luoghi con un'alta concentrazione di personaggi con i quali scambiare utili informazioni, costituiscano delle "zone franche" intorno alle quali, ci è stato lasciato intendere, gravitano interessi molto più complessi di quelli economici. Ci è stato inoltre accennato che, oltre a giochi d'azzardo presenti nelle sale da gioco, ci sarà un altro minigioco, al quale gli sviluppatori stanno attualmente lavorando, ma del quale, per il momento, preferiscono non parlare.

Dopo aver perso un po' di pecunia al tavolo verde, ci siamo dunque diretti verso la cittadina di Novac, che prende il nome da ciò che rimane dell'insegna semi-distrutta "No Vacancy" del motel del posto. Entrando in Novac, non si può fare a meno di notare la presenza decisamente ingombrante di Dinky, il dinosauro, per così dire, "mascotte" del posto. Quella però che in apparenza sembra solo la statua di un grosso T-rex, cela in realtà al suo interno un negozio e, nel piano superiore, un punto strategico di osservazione davvero importante sulla vallata sottostante. Proprio qui, appostato all'interno delle fauci imponenti di Dinky, troviamo Boone, nostro primo amico, che ci prometterà di unirsi a noi a patto che rintracciamo il tizio che lo ha tradito vendendo la moglie a dei rapitori. Una volta identificato il malcapitato, o meglio, la malcapitata, trattandosi di una donna, l'abbiamo consegnata al nostro nuovo compagno d'avventura affinché dispensasse la sua fredda giustizia. Il gioco, tuttavia, permetteva di compiere scelte differenti e persino di spacciare spietatamente per colpevole qualsiasi altra persona, salvo poi pagarne eventuali conseguenze che non abbiamo avuto modo di sperimentare.

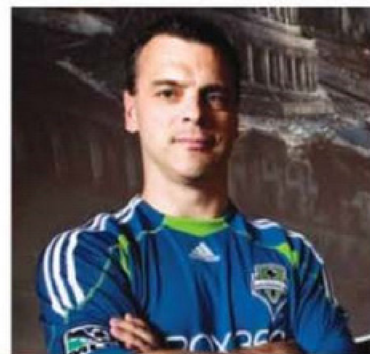
Completata la prima missione, ci siamo diretti con Boone verso un avamposto della NCR, mettendoci a disposizione del maggiore per completare diversi compiti. Prima di tutto, siamo stati mandati a recuperare i rifornimenti mai arrivati di una squadra sgominata dalla Legione nei pressi della torre Helios One; dopodiché, abbiamo aiutato il medico del campo nella cura di alcuni feriti (per farlo, era necessario essere in possesso di un certo livello di abilità mediche o di alcuni strumenti particolari). La nostra ultima missione, dopo la quale la dimostrazione terminava, consisteva nell'addentrarci all'interno delle basi nemiche della Legione per farne fuori il capo, tale Nelson.

Tra le novità principali presenti nella modalità di combattimento, vi è adesso la possibilità di effettuare uno zoom rapido sul nemico in approccio per migliorare il puntamento e mirare più precisamente pur non utilizzando il sistema S.P.A.V.. Quest'ultimo è comunque disponibile, con tutte le caratteristiche già presenti in Fallout 3 che permettevano, ricordiamo, di congelare temporaneamente l'azione per mirare su specifiche parti del corpo del nemico calcolando le percentuali di successo del colpo e la quantità del danno inflitto. Per quanto riguarda l'arsenale a disposizione, vi è ora la possibilità non solo di riparare o assemblare le proprie armi, così come era possibile in passato, ma anche di personalizzare quelle trovate, dotandole di potenziamenti e caratteristiche aggiuntive (silenziatori, mirini e via dicendo). Da ultimo, va fatto un accenno al nuovo sistema di reputazione: uccidendo i membri della Legione in maniera efferata e brutale, ci siamo guadagnati, per esempio, la fama di 'odiati', denominazione che, come ci è stato spiegato, serve a influenzare la frequenza e l'accanimento con i quali i membri della fazione opposta a quella con la quale si è schierati attaccheranno. Una delle caratteristiche che subito salta all'occhio in New Vegas è la presenza decisamente maggiore di esseri umani nel gioco. Negli scontri che abbiamo avuto modo di affrontare, per esempio, è stata pressoché



A TU PER TU CON PETE

Pete Hines, Vicepresidente della divisione Marketing e PR di Bethesda Softwork da 10 anni, ci ha assistito per quasi tutta la durata della dimostrazione, dispensando consigli e facendo luce sulle parti meno chiare del gioco, il quale, essendo ancora in fase beta, presentava dettagli da rifinire, locazioni alle quali non era possibile accedere e funzionalità che non abbiamo potuto attivare. Dopo la prova, ci ha gentilmente concesso ulteriore tempo per rispondere alle nostre domande. Sono suoi tutti gli interventi che potete trovare all'interno dell'articolo.





nulla la presenza di Mutanti o Ghoul.

Sfatiamo inoltre un rumor che per un po' è circolato nella rete, chiedendo delucidazioni direttamente a Hines: in Fallout New Vegas, così come in Fallout 3, non vi sarà alcun tipo di veicolo, ma solo la già collaudata possibilità di utilizzare il sistema di fast travel.

"Ci sono molte ragioni, in realtà, che ci hanno fatto decidere di non introdurre la possibilità di spostarsi in nessun altro modo se non a piedi. In primo luogo, ogni volta che si offre la possibilità a qualcuno di viaggiare più velocemente, questo influisce sulla percezione delle dimensioni degli ambienti che si esplorano. Se si ha la possibilità di spostarsi più rapidamente da un punto all'altro di quanto non si possa a piedi, è inevitabile che il mondo sembri in qualche modo più piccolo. Uno dei punti di forza di Fallout è proprio la sensazione di sconfinatezza e assoluta libertà che viene trasmessa dallo spostarsi in questo modo e il concetto 'sono da solo e sto esplorando un mondo immenso e ostile' viene sicuramente reso alla perfezione. Uno dei nostri obiettivi, inoltre, era proprio quello di non far spaventare il giocatore di fronte all'evenienza di dover attraversare delle aree molto vaste, benché dovesse farlo lentamente, e questo è stato possibile solo introducendo in ogni zona una quantità massiccia di dettagli, particolari, luoghi da visitare dove completare delle quest secondarie; tutta una serie di opportunità, insomma, che rendono la noia un'eventualità quasi irrealizzabile. Anche per questo abbiamo deciso di concentrarci su altri aspetti, a nostro modo di vedere, più importanti per il gioco."

Parlando, inoltre, della possibilità di introdurre delle opzioni inerenti un'eventuale modalità multiplayer o in cooperativa, il punto di vista di Hines al riguardo è molto chiaro: "Immagino che questo tipo di caratteristiche debba sposarsi con la natura del gioco che le supporta. Fallout è da sempre un titolo che pone la personalità del giocatore, affiancata all'idea di isolamento e solitudine post-nucleari, al centro dei temi trattati. Senza contare i problemi tecnici che impediscono in concreto l'introduzione di certe funzionalità, dal momento che il mondo di gioco subisce delle effettive trasformazioni in base alle decisioni del giocatore e alle caratteristiche del suo personaggio. La struttura di Fallout risponde alle esigenze del protagonista coerentemente allo sviluppo della storia che quest'ultimo ha condotto. Introdurre più giocatori o delle modalità in cooperativa andrebbe a inficiare la natura stessa del gioco."

Per quanto riguarda eventuali DLC da pubblicare dopo l'uscita, gli sviluppatori non hanno ancora deciso se il gioco sarà supportato quanto o addirittura più di Fallout 3. È certo comunque che l'avventura principale ne avrà le stesse dimensioni in termini di durata, numero di quest e vastità degli ambienti esplorabili.

La sensazione che questa prova ci ha lasciato, al di là delle nuove caratteristiche meramente tecniche introdotte nel gioco, è che questo nuovo Fallout, pur mantenendo quasi invariata l'impostazione del precedente capitolo, si sposi a una filosofia lievemente differente. Laddove l'idea di morte e desolazione, in contrasto con il desiderio di sopravvivenza, era tema presente e preponderante in Fallout 3, in New Vegas la vita torna a fare capolino tra le ceneri di un'esistenza precedente cancellata dalla guerra. In primo piano c'è un'umanità che si prepara a riconquistare il proprio posto nel mondo, che esorcizza il macabro ricordo del passato nella cornice frivola delle sale da gioco mentre pianifica in sordina il ripristino dei meccanismi del potere. Potere ora nelle mani di due fazioni nemiche, che si dimostrano pronte a dominare il nuovo mondo e, forse, a distruggerlo ancora.

Che altro dire? Ce ne siamo andati dagli studi londinesi con una rinnovata voglia di esplorare ogni angolo di questo nuovo Nevada "bethesdiano" e con il desiderio che il tempo voli fino a ottobre, per fare ritorno a New Vegas.

Arianna Buttarelli



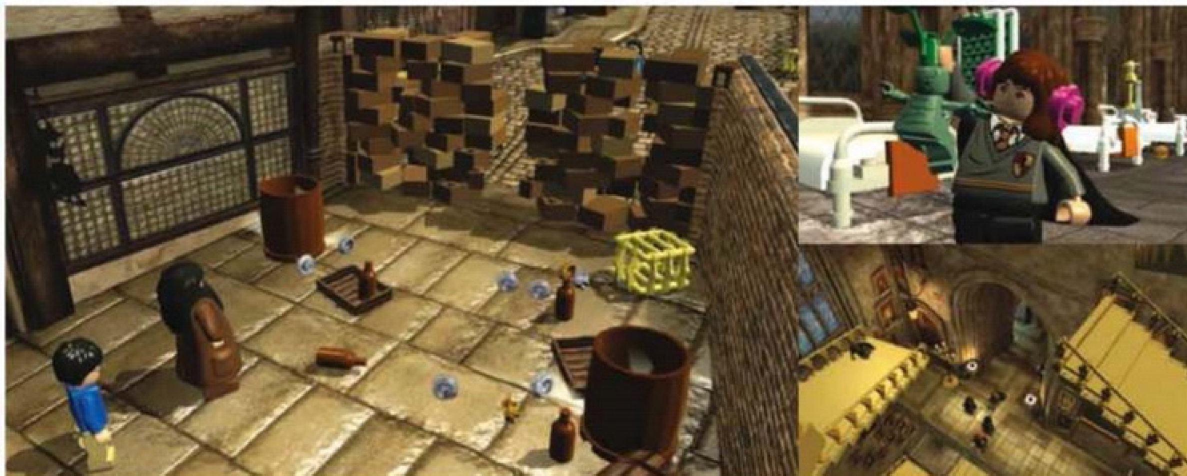
LEGO Harry Potter: Anni 1-4

CONCEPT ■ Meccaniche di gioco semplici ma divertenti e la solita dilagante ironia per tutti. Anche Harry Potter subisce il trattamento Lego e ci porta a rivivere i suoi primi quattro anni a Hogwarts.

Bullismo... con una bacchetta magica è molto più facile!

Sebbene Harry Potter possa già contare su una nutrita schiera di tie-in, era quasi inevitabile che prima o poi si sarebbe scontrato con i mattoncini danesi e la loro fortunata serie di videogiochi. Con un titolo che intende abbracciare in un colpo solo i primi quattro anni scolastici del maghetto più famoso del mondo, LEGO Harry Potter: Anni 1-4 vuole anche rappresentare l'evoluzione di una saga che con LEGO Indiana Jones 2 ha cominciato a mostrare chiari segni di invecchiamento. Ecco allora la prima contromisura: una chiara aspirazione ai giochi sand-box, tramutando Hogwarts in un gigantesco mondo da esplorare e scoprire. Un po' come se ci trovassimo di fronte a un Canis Canem Edit in salsa magica, il nostro avatar potrà andare alla ricerca di nuove missioni, imbattersi in minigiochi e scoprire nuovi anfratti della gigantesca scuola di magia. L'altra caratteristica che intende svecchiare il gameplay riguarda l'evoluzione dei personaggi. Seguendo le lezioni in programma durante l'anno, infatti, imparerete via via nuovi incantesimi necessari per sconfiggere i nemici e superare diversi enigmi. Queste novità, tuttavia, non impediranno il ritorno degli ingredienti che hanno reso famosa e prelibata la ricetta Lego. Indagando sull'esistenza della Pietra Filosofale, così come sull'ubicazione della Camera dei Segreti, verrete di tanto in tanto intrattenuti da simpatiche scene di intermezzo sempre capaci di ironizzare senza stravolgere i fatti letti nei libri della Rowling e visti poi in versione cinematografica. Torna inoltre la possibilità di cambiare in qualsiasi istante il personaggio utilizzato. In tutto sono ben 140, e ognuno risulterà più appropriato per un compito particolare. Ad esempio, quando dovrete salire in sella a una scopa volante, Harry sarà ovviamente la scelta più appropriata. Diversamente, Hermione tornerà utile quando le cose necessiteranno di un pizzico di materia grigia. Potendo contare anche su un comparto tecnico non mirabolante ma comunque soddisfacente, LEGO Harry Potter potrebbe non solo essere un titolo imperdibile per i fan del giovane mago occhialuto, ma potrebbe anche rappresentare una netta evoluzione per la saga firmata Traveller's Tales.

Lorenzo "Kobe" Fazio



■ LEFT Naturalmente è prevista anche una modalità co-op, con lo schermo pronto a dividersi in due riquadri quando i due giocatori si allontanano l'uno dall'altro. Le versioni PS3 e Xbox 360, poi, possono contare anche sul co-op online, non previsto nel gioco per Wii.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, Ps3, Wii
Origine: Gran Bretagna
Developer: Traveller's Tales
Publisher: Warner Bros. Interactive Entertainment
Genere: Azione
Uscita: 25 Giugno 2010
Giocatori: 1-2

Profilo Traveller's Tales

Fondata nel lontano 1990 e acquisita da Warner Bros. Interactive nel 2007, la software house britannica vanta un curriculum estremamente ampio. Specializzata spesso in tie-in di prodotti cinematografici, le quotazioni dello studio sono mostruosamente lievitate con il connubio nato con i Lego. Lego Star Wars: The Videogame ha infatti inaugurato una serie di successi che continua tutt'ora e dopo Batman e Indiana Jones è pronta a toccare anche la saga nata dalla penna di J.K.Rowling.

Storia Traveller's Tales

Leander
1991 (Amiga)

Sonic R
1997 (Sega Saturn, PC)

Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex
2001 (Ps2, Game Cube, Xbox)

LEGO Star Wars: The Video Game
2005 (Multi)

UP L'agente Wei potrà mettere in mostra le sue portentose arti marziali grazie alle azioni contestuali offerte dall'ambiente di gioco.

LEFT Preparatevi a spettacolari ed esaltanti sezioni di guida in sella a bolidi su due ruote: in True Crime, ne vedremo davvero delle belle.



POTERE ALLA NARRAZIONE

Lo sviluppatore promette una trama articolata e complessa, curata in ogni minimo particolare, senza lasciare nulla al caso. I programmatori di United Front Games si sono recati a Hong Kong per parlare approfonditamente con alcuni poliziotti che hanno realmente avuto a che fare con storie di crimine simili a quelle narrate nel gioco, a dimostrazione del fatto che la trama sarà probabilmente il fiore all'occhiello dell'intera produzione. Nonostante non siano previste diramazioni narrative, il background dei personaggi secondari si incastrerà perfettamente con le vicende narrate, irrobustendo la sceneggiatura.



RIGHT Ecco una tipica situazione in cui il protagonista sarà accerchiato degli sgherri della Triade; non mancheranno i momenti in cui i nemici vi attaccheranno in gran numero.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: Canada
Publisher: Activision
Developer: United Front Games
Genere: Action
Uscita: Autunno 2010
Giocatori: TBA

Profilo United Front Games

Fondata nel 2007 a Vancouver, UFG è composta da alcune tra le più importanti personalità del settore, che hanno deciso di unire il loro talento per creare giochi di alto profilo. Al suo interno, infatti, vanta talentuosi programmatori precedentemente coinvolti in progetti come Need for Speed, Burnout, Bully e Prototype. Pur rimanendo indipendente, lo studio ha attualmente importanti partnership con Activision e SCE, per cui sta ultimando in esclusiva su PS3 ModNation Racers.

Portfolio United Front Games

ModNation Racers
2010 (PS3)

True Crime

CONCEPT ■ Grande risalto alla libertà d'azione: padronanza nelle arti marziali, acrobatico free running, libera esplorazione di Hong Kong: sta per arrivare l'anti-GTA?

Crimine e odio al centro di Hong Kong

Sin dall'avvento della serie di culto Grand Theft Auto, in molti hanno provato a realizzare titoli in grado di rivaleggiare a viso aperto col crime-game per eccellenza, spesso con risultati non proprio esaltanti, altre volte proponendo alternative valide ma lungi dall'essere definite eccellenti. Quest'ultimo è il caso della serie di True Crime, che, con le sue due iterazioni apparse nelle console della scorsa generazione, ha messo in luce alcune interessanti caratteristiche, ma, nonostante le buone funzionalità nel sistema di gioco, non è riuscita svettare come ci si aspettava. Activision, passata la patata bollente al nuovo team di sviluppo United Front Games, opta quindi per un reboot della saga, con l'intenzione di proporre un degno concorrente in grado di opporsi al sempreverde GTA, distanziandosene il più possibile con grande personalità.

Già da questa prima versione di prova, sarebbe errato negare i numerosi punti in comune con l'opera Rockstar, sia per quanto riguarda la struttura spiccatamente free-roaming che concede l'esplorazione di grandi porzioni della mappa, sia per ciò che concerne il tenore dei dialoghi e la loro natura marcatamente sboccata. Per nostra fortuna, però, le novità con le quali avremo a che fare saranno tante e, ve lo assicuriamo, dannatamente stuzzicanti.

Ambientato in una Hong Kong particolareggiata e ricca di punti iconici utili alla realizzazione della resa estetica dei tipici quartieri malfamati cinesi, vestiremo i panni di Wei Shen, poliziotto sotto copertura alle prese con la più pericolosa organizzazione della mafia locale: la temibile e spietata Triade Sun On Yee. Per ammissione degli sviluppatori, uno degli interessi maggiori nel processo produttivo è stato non tanto la fedele riproduzione di ogni strada o luogo realmente esistenti, ma uk fatto di ricreare gli elementi distintivi tipici che donano il feeling e la spiccata sensazione di essere davvero all'interno di un paese pulsante e vivo, al centro di una città in cui l'abbacinante luce delle enormi insegne pubblicitarie è accompagnata dal tepore delle lanterne rosse che addobbano i graziosi locali. L'incedere degli eventi avverrà all'interno di quattro distretti ben distinti, le cui strade potranno essere percorse a bordo di auto che variano da semplici utilitarie a sportive di lusso, o a cavallo di scattanti e flessuose motociclette, ideali per gli inseguimenti ad alta velocità lungo vicoli e strettoie. L'approccio alla guida, considerato che alcuni membri di United Front sono ex sviluppatori di titoli come Burnout, è di stampo puramente arcade; soluzione, questa, che permetterà furiose scorribande al limite di ogni umana possibilità, con atletici e improbabili (ma galvanizzanti) balzi da un mezzo all'altro e la possibilità di far esplodere il veicolo appena abbandonato crivellandolo di proiettili, con l'ovvio vantaggio di eliminare una discreta quantità di nemici o semplicemente di guadagnare tempo sugli inseguitori durante le adrenaliniche fughe.



Wei sarà inoltre sbalorditivamente agile, e riuscirà a eseguire colpi e combo degni del miglior atleta di arti marziali, con grande dinamismo ed efficacia garantita. Basti considerare, oltretutto, che alcune azioni potranno essere messe in atto in maniera del tutto contestuale, esibendosi in esecuzioni ambientali che variano dallo scaraventare i nemici fino a spingerli con violenza contro muri o parti solide dello scenario che, tra l'altro, dimostra sin da ora un'ottima interazione. Tutto ciò rende le fasi di combattimento molto coreografiche e volutamente in linea con le pellicole orientali di kung-fu che ognuno ben conosce. E poteva forse mancare un adeguato e curato sistema di status sociale? Certo che no! Essendo Wei un infiltrato, sarà fondamentale riuscire ad assicurarsi la fiducia e il rispetto dei vari personaggi, che agiranno in maniera differente a seconda della nostra fama e ostentazione della ricchezza accumulata, senza dimenticare che più di una volta dovremo passare alla maniere forti per ottenere un alto grado di considerazione e salire nella scala gerarchica della criminalità organizzata. Un importante status sociale ci permetterà di parlare, per esempio, con le personalità più importanti, di accedere a informazioni prima riservate, o semplicemente di accedere ad alcune missioni secondarie indispensabili per rendere il titolo il più possibile variegato e fresco. Le premesse per un gioco ben confezionato ci sono tutte, e al prossimo E3 ne sapremo certamente di più, su quello che si preannuncia come l'antagonista ideale di GTA.

Domenico "Valthiel" Musicò

Alpha Protocol

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: USA
Developer: Obsidian Entertainment
Publisher: SEGA
Uscita: Maggio
Genere: GdR
Giocatori: 1

Profilo Obsidian Entertainment

La software house è stata fondata nel 2003 a Santa Ana, California, subito dopo la chiusura dei Black Isle Studios. Sotto l'attenta gestione dei suoi fondatori, Obsidian opera nel settore da diversi anni e ha al suo attivo titoli del calibro di Nevewinter Nights e K.O.T.O.R.. Nel luglio 2005 è stato assunto dalla compagnia Josh Sawyer, colui che era rimasto stoicamente alla guida di ciò che rimaneva dei Black Isle Studios. Dal 2008, la casa di sviluppo conta oltre 150 dipendenti.

Portfolio Obsidian Entertainment

Star Wars: Knights of The Old Republic II: The Sith Lords
2004 (Xbox, PC)

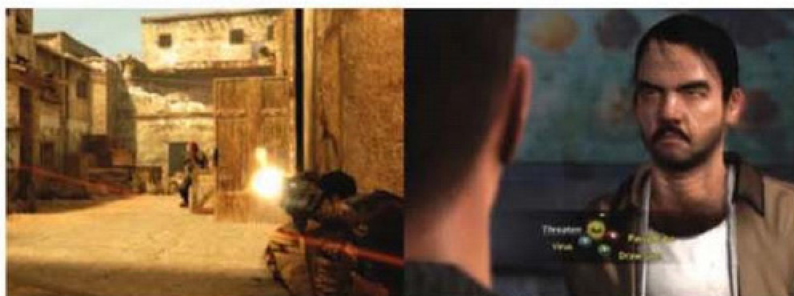
Neverwinter Nights 2
2006 (PC)

Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
2008 (PC)

CONCEPT ■ Un GdR di spionaggio in cui il peso delle scelte influirà sulla trama e sugli eventi futuri. Un titolo dalla forte componente ibrida che promette di rinnovare entrambi i generi in un sol colpo.

James Bond e Jason Bourne... a modo vostro!

Il settore dell'intrattenimento videoludico, si sa, è una fucina di idee pronta a esplodere in ogni momento. È da sempre stato oggetto di numerose e coraggiose sperimentazioni, a volte deleterie e scellerate, altre volte invece ben riuscite e acclamate da critica e pubblico, senza dimenticare che questo continuo divenire dimostra la costante necessità di innovare le linee guida segnate da un passato glorioso che non ha paura di rivaleggiare con le superproduzioni odierne. Obsidian Entertainment, software house americana che nel suo portfolio vanta titoli di spessore come un certo Neverwinter Nights 2, ha l'arduo compito di svecchiare il genere stealth, costruendo attorno alle meccaniche tipicamente action una solida e brillante impalcatura da gioco di ruolo puro. E chi, meglio di loro, poteva occuparsi di questa impresa? Non abbiamo la presunzione di azzardare pronostici su quella che sarà la risposta del pubblico a questo rischioso esperimento, ma abbiamo la facoltà di dire, senza peli sulla lingua, che è un compito davvero complesso e forse fin troppo ambizioso, ma che in quanto tale merita la giusta attenzione da parte di tutti. L'Alpha Protocol del titolo è una segretissima agenzia statunitense legata indissolubilmente al governo, che ne nega addirittura l'esistenza per via delle delicate missioni dedicate alla risoluzione di intrighi internazionali, da affrontare, ove necessario, con metodologie spesso dirette e poco diplomatiche. Impersonando l'agente Michael Thorton, all'inizio non potremo creare il nostro personaggio ex-novo, ma dovremo scegliere tra le macro-categorie proposte a cui corrispondono diverse abilità da potenziare durante il prosieguo dell'avventura. Sin dai primissimi minuti, verremo coinvolti in quello che si rivelerà essere una vera e propria cospirazione (come i dettami del cinema, James Bond e saga di Bourne in primis, suggeriscono) che ci spingerà a prendere immediatamente delle decisioni critiche. Sì, è probabilmente questo il lato più interessante dell'intera produzione, che promette una libertà d'azione e gestione degli eventi davvero inedita, espansa più di quanto altri titoli del genere hanno sinora osato. Oltre a influenzare pesantemente la trama e finali disponibili, le nostre azioni, talvolta anche quelle che appaiono insignificanti, potranno far sì che le alleanze si spostino completamente. I dialoghi ci sono parsi ottimi, curati e decisamente in linea con quella che si preannuncia un'ottima spy-story. L'agente Thorton, come si conviene a una grande personalità addestrata



■ LEFT Il tempo per le azioni da compiere è sempre piuttosto breve, e dovremo agire con tempestività, senza avere troppi ripensamenti su quelle che saranno le ovvie ripercussioni sulla trama.

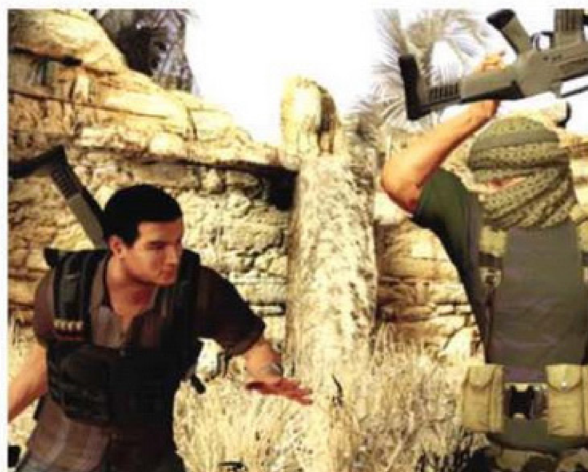


■ RIGHT Non solo stealth e movimenti nell'ombra, l'agente Thorton dovrà spesso usare le maniere forti per sbarazzarsi dei nemici che lo attaccheranno. E ve lo assicuriamo: non saranno di certo pochi.



al pericolo, sarà in grado di sgattaiolare da un riparo all'altro, sparare alla cieca accucciato dietro uno dei tanti elementi dello scenario, e potrà esibirsi in tutta una serie di mosse derivate da diversi stili di arti marziali. Fin qui niente di nuovo, direte voi. E qui viene il bello. Grazie alla natura prettamente ruolistica di Alpha Protocol, avremo un curato sistema di crescita che prevede la distribuzione dei punti esperienza accumulati per affinare abilità come l'aumento dei danni di una determinata arma, la sua precisione, un maggior grado di silenziosità nelle sezioni stealth, nuove mosse corpo a corpo e altre ancora, attraverso le quali determineremo, di fatto, il nostro approccio alle missioni, poiché dal momento in cui è impossibile padroneggiare la totalità delle capacità, dovremo fare delle scelte che andranno a influenzare irrimediabilmente il compimento delle missioni. Pertanto, la varietà a cui andremo incontro sarà assicurata, soprattutto in virtù del fatto che alcune scelte saranno in grado di sbloccare interessanti quest secondarie. Al momento Alpha Protocol sembra promettere bene sotto il profilo del concept e della storia. Qualche dubbio nasce invece dal comparto tecnico, ancora indietro rispetto alle produzioni attuali a causa della non eccelsa definizione dei modelli poligonali e degli ambienti, che necessitano di un'attenta fase di polishing prima della distribuzione; anche i movimenti, tra l'altro, sembrano ancora legnosi e sono privi di alcune animazioni di raccordo utili a renderli più fluidi e realistici. Stessa cosa per l'intelligenza artificiale: da rifinire. Le caratteristiche per un esordio pirotecnico ci sono tutte, e l'esperienza dei programmatori è un sinonimo di grande garanzia. Obsidian può regalarci un nuovo, incredibile successo.

Domenico "Valthiel" Musicò













MODI DI FARE

Una delle caratteristiche più innovative di Alpha Protocol è rappresentata dalla gestione dei dialoghi attraverso le sfumature caratteriali del protagonista, che prima dello scadere del timer alla fine di ogni domanda, risponderà adottando approcci che variano dall'aggressività alla professionalità, fino ad arrivare addirittura a dei modi di fare seduttivi! Naturalmente, da ciò dipenderà il rapporto che andremo a creare con gli altri personaggi, dai quali potremo ottenere informazioni extra. Negli interrogatori, inoltre, potremo essere professionali o minacciosi, e persino sparare alle gambe del malcapitato per estorcergli importanti confessioni.

Conduit 2

CONCEPT ■ High Voltage Software raccoglie ancora una volta la difficile sfida degli FPS su Wii, provando ad aggiustare il tiro del precedente The Conduit.

A caccia di alieni con il Wiimote

La realizzazione di un FPS per Wii rappresenta al contempo un'opportunità e un rischio: da un lato, il peculiare sistema di controllo si presta sulla carta a tali e tante rivisitazioni del genere da fare gola a qualsiasi game designer che sia anche solo minimamente ispirato; dall'altro, l'hardware ormai vecchiotto della console può creare seri problemi, soprattutto in un contesto che spinge con decisione l'acceleratore sui muscoli di silicio. Con il primo The Conduit, High Voltage Software ha raccolto la sfida di portare sulla macchina targata Nintendo lo stesso feeling delle produzioni FPS next-gen, promessa accompagnata da una roboante campagna di marketing e da dichiarazioni al limite della sfrontatezza, le stesse dichiarazioni che probabilmente oggi bruciano parecchio, alla luce delle pecche presenti nella release definitiva del prodotto, quali un level design inadeguato e un'intelligenza degli avversari modesta, elementi che ne hanno minato sensibilmente il gameplay. Oggi, con questo Conduit 2 (e se cercate l'articolo "The", sappiate che è stato levato di proposito), i ragazzi di High Voltage decidono di tornare sui propri passi per aggiustare il tiro, pur cercando di conservare gli elementi migliori del primo episodio, come il solido sistema di controllo e una modalità multiplayer innegabilmente godibile. Il gioco si presenta ancora una volta come un FPS classico con le immancabili coperture: nulla di più, ma certamente nulla di meno; sul piano della trama, vestiremo i panni del redivivo agente Michael Ford, impegnato a sventare l'ennesimo tentativo di invasione aliena che sta per abbattersi sulla cara vecchia Terra (ma che ci troveranno, poi, questi alieni, nel nostro pianeta?). Tuttavia, questa volta l'azione non avrà luogo esclusivamente a Washington, ma ci porterà a esplorare numerosi angoli del globo, circostanza che dovrebbe allargare la libertà d'azione a favore di una maggiore varietà (la cui mancanza pure affliggeva il primo The Conduit). In effetti, un lavoro più fine sul piano della sceneggiatura e un appeal cinematografico sembrano essere nelle corde degli autori, che desiderano evidentemente abbeverarsi alla fonte di Bioshock, o del recente Metro 2033 (con tutte le limitazioni del caso, naturalmente) per offrire una narrazione più immersiva, e cercare di riscattare l'esangue storyline del predecessore, banalmente giocata su troppi cliché di fantascienza privi di ogni spessore. Spostandoci sul versante artistico/tecnico, quel poco che si è visto sinora sembra ben fatto (seppur non così prodigioso da farci stropicciare gli occhi), e il tutto girerà con il tanto decantato motore proprietario Quantum3, appositamente pensato per sfruttare all'osso le risicate caratteristiche hardware del Wii, e che promette di gestire una serie di boss di proporzioni ragguardevoli. Il comparto multiplayer, fiore all'occhiello del primo episodio, si propone ancora una volta in gran forma, e arricchito tra le altre cose dall'inedita modalità Team Invasion, che permetterà il gioco in cooperativa di fino a quattro utenti alla volta via Wi-Fi Connection, o tramite split-screen in locale (incrociamo le dita); A livello competitivo, invece, il numero di giocatori sale a dodici (ovviamente in online), cosa che non si vede tutti i giorni dalle parti del Wii; oltre a ciò, il prodotto vanterà un nuovo set di armi che andrà a incrementare il già vasto assortimento offerto a suo tempo da The Conduit, portandolo a un massimo di venticinque. Senza sensibili miglioramenti, ma certamente più che funzionale, si presenta anche il sistema di controllo, allievo modello della scuola di Metroid Prime 3: Corruption; con il fido nunchuck controlleremo così il movimento del nostro avatar, mentre il Wiimote è deputato come da prassi al puntamento e all'utilizzo delle armi da fuoco. Insomma, facendo due conti, e pur alla luce di un predecessore insoddisfacente, non ci sentiamo di negare fiducia al nuovo lavoro di High Voltage Software, fosse anche solo per il fatto che un FPS in più che vada ad arricchire lo sparuto parco titoli Wii di genere è senz'altro il benvenuto. |||

Andrea Peduzzi



INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Wii
Origine: USA
Developer: High Voltage Software
Publisher: SEGA
Genere: FPS
Uscita: Autunno 2010
Giocatori: 1-12 (in multiplayer online)

Profilo High Voltage Software

High Voltage Software è uno studio di sviluppo fondato nel 1993 in Illinois da Kerry Ganofsky, e che conta al momento un organico di 180 impiegati. Data la sua natura indipendente, lo studio ha avuto modo di collaborare nel corso degli anni con numerosi publisher su progetti sensibilmente differenti tra loro e destinati a moltissime piattaforme, spaziando così dai racing ai titoli sportivi, fino ad arrivare agli action adventure, ai picchiaduro e ai platform, guadagnandosi diversi riconoscimenti ufficiali. High Voltage ha anche sviluppato un motore grafico proprietario studiato appositamente per Wii, il Quantum3 Engine.

Storia High Voltage Software

Iron Man 2
2010 (Multi)

The Conduit
2009 (Wii)

Evasive Space
2009 (Wii)

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2
2007 (PSP)

Harvey Birdman: Attorney at Law
2007 (Multi)

The Grim Adventures of Billy & Mandy
2006 (Multi)







DIMMI CHE ARMA IMBRACCI E TI DIRÒ CHE SEI

Con Conduit 2, High Voltage Software ha sensibilmente aumentato le armi a disposizione dei giocatori, portandole dalle diciotto del precedente capitolo fino al ragguardevole numero di venticinque. Tra le new entry, segnaliamo il Vortex Blaster, un fucile a energia che riesce ad "assorbire" le munizioni nemiche, permettendovi poi di rispedirle indietro attraverso un unico colpo letale. Oltre alle armi, è stato migliorato anche il sistema di upgrade di componenti e armature, soprattutto per quanto riguarda il multiplayer.



UP L'intelligenza artificiale degli avversari è stata sensibilmente migliorata rispetto al primo episodio, e le sparatorie si prospettano molto più tattiche e articolate.

DOWN Gli scontri con i boss saranno decisamente epici, grazie alla presenza di creature gigantesche come questo serpente marino, che sembra rubato alle illustrazioni di Giger.













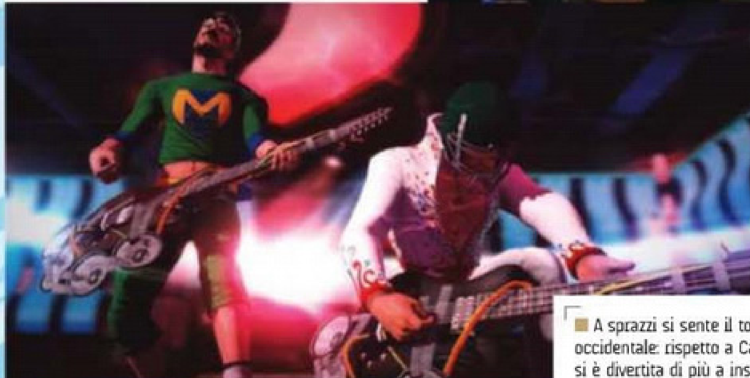


Terrore in Rete

Come già accaduto in BioShock 2, la modalità multiplayer di Dead Rising 2 è direttamente collegata a quella in singolo, ed è sempre ambientata all'interno dello show Terror is Reality. Ognuno dei giocatori che si collega alla partita interpreterà un concorrente, e dovrà cimentarsi in prove che prevedono di rotolare in sfere di metallo, decapitare zombie con dei frullatori o fare a gara a chi ne spinge di più su una bilancia, usando delle corna da alce fissate sulla testa. Non c'è che dire, in Blue Castle Games lavorano dei veri spostati!

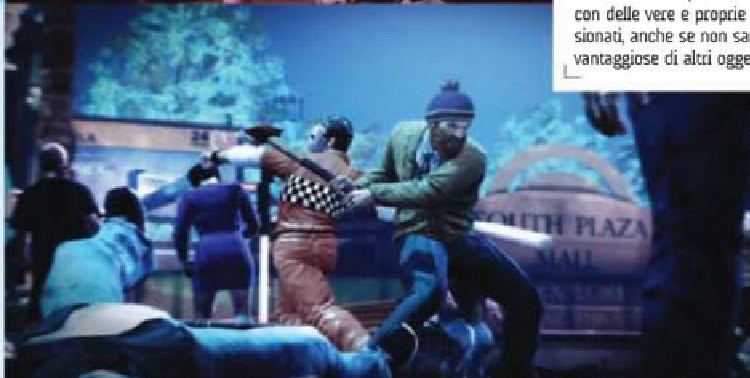
UP Nuove introduzioni fuori di testa, come un vibratore per picchiare gli zombie e simili ammiccamenti sessuali (con tanto di sexy shop all'interno del casinò), rendono la transizione da un team di sviluppo all'altro praticamente impercettibile.

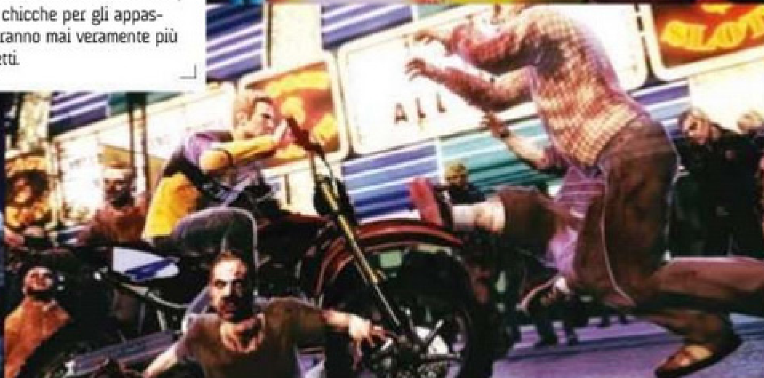






A sprazzi si sente il tocco di uno sviluppatore occidentale: rispetto a Capcom, Blue Castle Games si è divertita di più a inserire delle armi da fuoco, con delle vere e proprie chicche per gli appassionati, anche se non saranno mai veramente più vantaggiose di altri oggetti.





Dead Rising 2

CONCEPT ■ Date anche voi un caloroso benvenuto a Chuck Greene, star di reality show, padre amorevole nonché massacratore di zombie. Un vero e proprio mattatore, nel pieno senso della parola!

L'arte del macello

Pochi mesi fa, Capcom dichiarò che sarebbe tornata sui suoi passi riguardo alla politica di affidare le sue serie a sviluppatori esteri. Chi potrebbe biasimarla, del resto, dopo aver giocato i deludenti Bionic Commando e Dark Void? La nuova filosofia della compagnia, dunque, prevede che si occupi in casa dei nuovi IP, mentre i sequel saranno comunque affidati a studi dislocati nel resto del mondo. Come già si sapeva da tempo, questo è proprio il caso di Dead Rising 2, finito nelle mani dei canadesi di Blue Castle Games. A questo punto, i dubbi sono due. Il passaggio di consegne influenzerà la formula di un gioco tanto apprezzato come il predecessore? E riusciranno degli sviluppatori occidentali a cogliere la vena autoreferenziale di Dead Rising? Per fortuna, la situazione al momento promette assai bene. Keiji Inafune, producer del titolo nonché "papà" di Megaman, per sua stessa dichiarazione dà il suo apporto continuo al team, e i risultati in effetti sono già sotto gli occhi di tutti. La trama è stata leggermente complicata, ma non fatevi ingannare: l'ironia è sempre lì presente, pronta a smorzare ogni tono. A differenza di Frank West, il nuovo protagonista Chuck Greene ha una giusta causa per cui combattere, ovvero procurarsi il costosissimo Zombrex (un siero che blocca la trasformazione in zombie) per salvare la figlia Katey. Per questo, il biker viene ingaggiato dal reality show Terror is Reality, ambientato nella città dei vizi Fortune City. Ma un incidente provoca un'invasione di zombie di cui, come se non bastasse, sarà reputato colpevole. E così, Chuck si ritrova con un mistero da risolvere, orde di non morti intorno e 72 misere ore di tempo.

Per quanto ben congegnato, questo altro non è che un pretesto per tornare a massacrare cadaveri ambulanti, e questa volta è persino più divertente di quanto ricordassimo. Sarete letteralmente circondati dai nemici, grazie a uno sfruttamento dell'hardware ancora più imponente rispetto all'originale, che permette di mostrare centinaia di modelli a schermo nello stesso momento. Vedere per credere: dopo pochi minuti di gioco, la nostra tuta da motociclista si era già completamente inzuppata di sangue. A rendere interessante questa nuova mattanza ci penserà un impiego molto più creativo di armi, proprie o improprie che siano. Per esempio, il tosaerba è stato rinnovato nel funzionamento, e potrà essere usato sia per scagliarlo contro gli zombie, sia in combinazione con altri oggetti. Come avrete immaginato a questo punto, lo humour di Dead Rising è rimasto intatto, e davvero tutti gli oggetti presenti in scena possono essere usati per difendersi: certo, abbiamo qualche dubbio sull'efficacia delle carte da Black Jack come strumento offensivo, ma comunque... Per quanto nessuno possa negare che tutto questo sia divertente, il timore è comunque di trovarsi all'interno di un enorme sandbox, motivo per cui è stato reintrodotto il sistema di salvataggio del predecessore, già accusato (giustamente) per la sua macchinosità. Tuttavia, è anche vero che la sua presenza è necessaria per limitare e dare il giusto ritmo a quella che altrimenti sarebbe una demo tecnica un po' più evoluta; fortunatamente, è nelle intenzioni di Capcom mediare tra la necessità di strutturare le azioni del giocatore e quella di non frustrarlo. L'introduzione della figlia di Chuck, che ha bisogno regolarmente di Zombrex, sarà anch'essa necessaria per scandire il passo. Il giocatore sarà comunque lasciato per lo più libero di fare ciò che vuole, e anche quando sarete chiamati al dovere tramite la ricetrasmittente, potrete comunque indugiare a volontà prima di far procedere la storia. Non solo, la divisione in missioni permetterà di interrompere e riprendere il gioco in poco tempo, anche per brevi sessioni. Da quanto abbiamo visto finora, Dead Rising 2 sembra aver colto appieno l'equilibrio tra produzione occidentale e orientale: motore grafico all'avanguardia, citazioni hollywoodiane (Romero in primis) e umorismo peculiare ma non indigeribile per chiunque abiti al di fuori dell'arcipelago giapponese dovrebbero garantire l'appeal internazionale del titolo. Noi lo aspettiamo al varco, fiduciosi che oltre al numero di morti viventi sullo schermo sia stato accresciuto anche il fattore divertimento.

Guglielmo De Gregori

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC, PS3, 360
Origine: Giappone
Developer: Blue Castle Games
Publisher: Capcom
Genere: Action
Uscita: 3 settembre 2010
Giocatori: 1-4

Profilo Blue Castle Games

Blue Castle Games, con sede a Vancouver, viene fondata nel 2005 da tre operatori dell'industria videoludica con anni di servizio alle spalle. Molti dei 160 membri che compongono attualmente lo studio provengono dal colosso EA Games. Finora, BCG ha lavorato principalmente a giochi di baseball, pubblicati sotto la prestigiosa etichetta 2K Sports. Al momento, oltre a curare il seguito di Dead Rising, sta lavorando anche a un nuovo titolo, che tuttavia non è ancora stato annunciato.

Storia Blue Castle Games

The Bigs
2007 (Multi)

Major League Baseball Front Office Manager
2007 (Multi)

The Bigs 2
2009 (Multi)





■ UP A dida tutta, la modalità cooperativa per il momento non ci è sembrata nulla di eccezionale. Il progresso nel gioco è basato su quello del giocatore ospite, e i partecipanti collaborano allo stesso livello. Per il momento, una mano extra e poco più.

Vanquish

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3
Origine: Giappone
Developer: Platinum Games
Publisher: Sega
Uscita: Fine 2010
Genere: Azione-avventura
Giocatori: 1

CONCEPT ■ Platinum Games offre uno sparatutto in terza persona pieno d'azione, frenesia e scivolate di potenza. Personalità e accessibilità potrebbero essere le parole d'ordine di Vanquish.

Armature futuristiche + combattimenti frenetici = spettacolo puro!

Se dovessimo descrivere in poche parole la prima impressione avuta nel provare la nuova opera di Shinji Mikami, ci verrebbe da dire che è "un Gears of War con le scivolate di potenza di Jack Black". xE per quanto possa essere bizzarra questa definizione, capirete presto che cosa intendiamo. Con Vanquish, Platinum Games ha deciso di liberarsi almeno in parte della sua continua ricerca della bizzarria di stile nei giochi realizzati finora (e anche nel passato, se andiamo a scavare nella vita lavorativa dei componenti del team) per cedere almeno un po' il passo all'appeal commerciale occidentale. Questo, se vogliamo, è anche un bene, soprattutto quando in ogni caso non si rinuncia a un approccio originale e soprattutto capace di regalare al giocatore esaltazione e divertimento.

In Vanquish, che come struttura di base è uno sparatutto in terza persona con tanto di forte utilizzo delle coperture, vi ritroverete nei panni di Sam Gideon, uno scienziato americano che si ritrova a dover combattere, all'interno di un'enorme stazione spaziale in un non meglio specificato futuro, contro un esercito di robot russi. Finendo nel bel mezzo del conflitto, Sam pensa bene di mettere a frutto la sua geniale intelligenza con un'arma segreta super tecnologica e dare il suo contributo alla salvezza della base: si tratta di una futuristica armatura robotica che gli garantisce caratteristiche e abilità speciali ben al di sopra della media umana.

Per quanto riguarda il gameplay, lo stesso Mikami ha citato Gears of War come modello ispiratore, insieme a Modern Warfare, ma noi ci abbiamo ritrovato anche tracce di Halo e, in qualche modo, perfino di Crysis. In tutto ciò, non provate neanche lontanamente a pensare che lo stile originale e un po' folle a cui Platinum Games ci ha abituato sia stato sacrificato in nome di un più piatto uniformarsi ai modelli occidentali: anche in Vanquish lo stile c'è, e si sente subito.

A vederlo giocare per la prima volta, la frenesia del combattimento è tale e tanta da far temere che il gioco non sia facilmente accessibile. E invece, prendendo il pad in mano si scopre che è tutto il contrario, e che i controlli e la giocabilità di questo titolo sono davvero intuitivi.

Una delle caratteristiche più notevoli e divertenti è l'abilità Boost, di cui è fornita la futuristica armatura di Sam, e che funziona finché non è troppo danneggiata (anche se basta semplicemente mettersi in



■ UP Sam Gideon, lo scienziato protagonista della storia, non avrà bisogno di raccogliere in giro armi diverse: sarà la sua a trasformarsi man mano, a seconda delle necessità e delle circostanze.

Profilo Platinum Games

Platinum Games è stata fondata dall'ex general manager di Capcom Shinji Mikami, la cui fama è arcinota. Il grande sviluppatore si è costruito la sua notorietà soprattutto per la serie di Resident Evil, ma il suo nome è comparso in molte altre produzioni originali e interessanti, quali Viewtiful Joe, killer7 o Phoenix Wright. Staccatosi da Capcom, ha fondato Platinum Games nel 2006 insieme ad Atsushi Inaba e Hideki Kamiya. Il primo gioco del nuovo team è stato Bayonetta, uscito nel 2009.

Storia Platinum Games

Bayonetta
2009 (Multi)

Mad World
2009 (Wii)

Infinite Space
2009 (DS)

Shinji Mikami ha affermato che i livelli di difficoltà non varieranno molto tra loro, a parte nelle battaglie con i boss. La vera sfida sarà giocare col massimo dello stile e creare combo spettacolari.



copertura per un po' per riaverla intatta e con l'energia al massimo, come insegnano ormai molti titoli del genere, a partire da Halo in poi). Se si preme il dorsale sinistro, il nostro eroe scivolerà sul pavimento con le ginocchia, mentre tutto intorno a lui si crea un meraviglioso tripudio di scintille. Ed ecco spiegate le scivolate di potenza, in puro stile rocker (Tenacious D insegna!). Ed ecco il tocco di classe tipico di Platinum Games, che non si riduce unicamente a una trovata visiva, ma influenza pesantemente il gameplay. Infatti, mentre di base Vanquish resta uno sparatutto in terza persona come altri, la possibilità di spostarsi a tale velocità sul terreno di gioco apre tutta una rosa di incredibili situazioni: piuttosto che stare in copertura e sparare da lì al nemico, sceglierete di lanciarvi dritti nel mezzo del caos, dove la battaglia è più violenta, spostandovi da una parte all'altra dello schermo in scivolata, e da quella posizione approfittando per attaccare i nemici ignari, semplicemente travolgendoli all'impatto o scatenando delle combo di mosse corpo a corpo. Spostamento in scivolata e attacco repentino diventano così la chiave per incredibili serie di azioni aggressive senza soluzione di continuità, con una varietà di situazioni tale da farci rimpiangere di aver potuto provare solo una minima parte del gioco. A questo aggiungete un'unica arma che cambia e si assembla in diverse forme a seconda delle necessità e una grafica spettacolare e niente affatto ripetitiva anche nel design dei livelli, e, come noi, inizierete a pensare che Vanquish ha tutte le carte in regola per ridefinire grandiosamente il genere. |||

Francesca "Franny" Noto



STAZIONE SPAZIALE? MOLTO DI PIÙ!

Come abbiamo detto, Vanquish è ambientato in una base spaziale. Questo non vuol dire però che i livelli di gioco saranno monotoni e tutti uguali: infatti, l'area è immensa e costruita in modo che la varietà sia preponderante. Oltre alle classiche zone in puro stile futuristico, dove metallo e toni freddi la fanno da padroni, come quelle che vedete nelle immagini di queste pagine, ci saranno anche zone residenziali piene di edifici di vario genere e addirittura luoghi aperti con alberi e vegetazione.





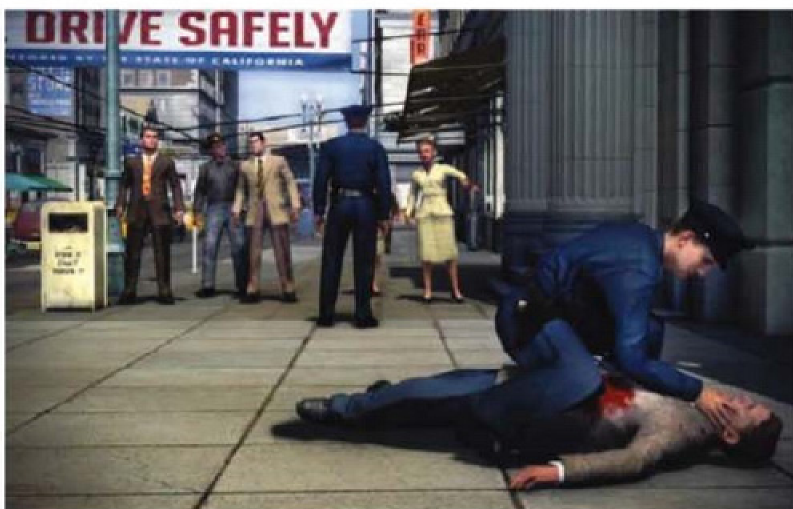
L.A. Noire

CONCEPT ■ Più che un clone di GTA, L.A. Noire vuole essere un puntata interattiva dell'ispettore Colombo. Investigate e acciuffate gli assassini, mentre vagate liberamente nella Los Angeles del 1947.

Meno sparatorie, più interrogatori nella Città degli Angeli

Los Angeles non è certamente tra le città più tranquille del mondo. Doveva saperlo anche Cole Phelps, quando ha deciso di diventare un agente di polizia, in seguito al suo rientro dalla Seconda Guerra Mondiale. Del resto, tra assassini, associazioni mafiose e microcriminalità, gli sembra di non essere mai tornato dal fronte. Quanto sarete chiamati a svolgere nella perfettamente e storicamente ricostruita Città degli Angeli del 1947, insomma, è facile a dirsi, molto meno da farsi. Assegnati di volta in volta a un caso di omicidio o furto, dovrete indagare fino a scovare il colpevole. Per riuscirci, attraverserete tre fasi distinte. La prima è quella relativa alla raccolta delle prove. Scordatevi di essere aiutati dall'interfaccia: tutto dipenderà unicamente dal vostro intuito e dal vostro spirito d'osservazione. Seguiranno così gli interrogatori. Qui dovrete porre estrema attenzione alla mimica facciale dei testimoni, per capire quando e su cosa stanno eventualmente mentendo. Ovviamente, sarà poi compito del vostro fiuto investigativo direzionare a vostro piacimento la conversazione, con domande e atteggiamenti da assumere che dovrete decidere di volta in volta. Infine, una volta giunti alla risoluzione del caso, dovrete andare ad arrestare il o i colpevoli, e siamo sicuri che in queste fasi si concentreranno le sparatorie, gli inseguimenti in auto e in generale, l'anima action del titolo. Tuttavia, dovrete sempre tenere conto che avrete a che fare con un mondo aperto. Sì, perché L.A. Noire vi permetterà di esplorare liberamente la città, così come di accettare missioni secondarie, acquistare oggetti nei vari negozi e compiere in generale tutta una serie di azioni che anni di questo genere di giochi ci hanno abituato a svolgere. Le ambizioni di questo titolo, impreziosito anche da un motore grafico di tutto rispetto, sono sotto gli occhi di tutti. L.A. Noire può rappresentare un'interessante declinazione del genere dei sandbox game: tutto dipenderà dalla validità delle meccaniche degli interrogatori e di come le varie fasi del gameplay si compatteranno tra loro. Speriamo nel riscatto di McNamara, insomma.

Lorenzo "Kobe" Fazio



■ UP Gli sviluppatori pare si siano prodigati al massimo delle loro possibilità per offrirci una sceneggiatura degna di una produzione di questo calibro. Il protagonista, in particolar modo, subirà un'evoluzione nel corso della sua lunga avventura.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3
Origine: Australia
Developer: Team Bondi
Publisher: Rockstar Games
Genere: Azione
Uscita: Fine 2010
Giocatori: 1

Profilo Team Bondi

Di per sé, questa software house australiana non ha un vera e propria storia alle spalle, visto che la sua fondazione risale appena al 2005. Senza alcun titolo sul curriculum, escludendo L.A. Noire, ovviamente, il suo fondatore, Brendan McNamara, si è invece reso famoso in passato per essere stato uno degli ideatori di The Gataway. Ironicamente, proprio Rockstar che con GTA III rubò il proscenio al titolo di McNamara, gli sta dando la possibilità di rifarsi, producendo questo interessante titolo.

Storia Team Bondi

L.A. Noire
2010 (Multi)

Right: Il livello dei dettagli è ancora basso, ma non c'è motivo di agitarsi, stiamo pur sempre parlando di un prodotto ancora in fase di sviluppo. Quando il gioco sarà completo, sarà anche lecito aspettarsi molto di più.





INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: Francia
Developer: Eden Games
Publisher: Atari
Uscita: Fine 2010
Genere: Racing
Giocatori: TBA

Profilo Eden Games

Eden Games, compagnia fondata nel 1998 con il nome di Eden Studios, è attualmente un developer sotto il controllo diretto di Atari. Divenuto famoso grazie alla realizzazione della serie V-Rally, questo team di sviluppo ha nel suo portfolio anche dei titoli molto distanti dal genere racing; grazie a giochi come Alone in the Dark e Kya: Dark Lineage, infatti, i ragazzi di Eden Games hanno dimostrato di saper rispondere degnamente a ogni tipo di sfida. Test Drive Unlimited resta attualmente il loro miglior titolo, tuttavia il prossimo debutto su PlayStation 3 sembra destinato a cambiare di molto le carte in tavola.

Storia Eden Games

V-Rally
1997 (Multi)

Need for Speed: Porsche Unleashed
2000 (Multi)

Kya: Dark Lineage
2003 (PS2)

Test Drive Unlimited
2006 (Multi)

Alone in the Dark
2008 (Multi)

Test Drive Unlimited 2

CONCEPT ■ Eden Games ci porta sulle strade di Ibiza con il secondo capitolo di uno dei racing game più apprezzati degli ultimi anni.

La potenza è nulla... senza lo stile!

Basta un solo sguardo per capirlo: con Test Drive Unlimited 2, Eden Games cerca (di nuovo) di superare lo stallo in cui si trovano i racing game e di dimostrare come questo genere abbia ancora molto da offrire. Per ottenere un simile risultato, gli sviluppatori sono partiti da una base solida in loro possesso, quella vista nel precedente capitolo della serie, e hanno cercato di potenziarne gli aspetti più interessanti, a cominciare dall'ambientazione.

La location in cui viene situato questo gioco è sempre marittima, ma si passa dalle Hawaii del predecessore all'isola di Ibiza, che, per l'occasione, è stata ricreata digitalmente con una precisione maniacale. Ogni strada, ogni edificio e ogni spiaggia sono realizzati per essere il più possibile simili alla realtà, con un risultato finale impressionante.

Discorso analogo anche per il comparto di gestione e personalizzazione degli avatar. In TSU 2, infatti, non si tratta solo di correre, ma di vivere una vita all'insegna dello sfarzo e del lusso più sfrenato. Ogni vittoria permette di guadagnare soldi spendibili anche per acquistare nuovi vestiti, nuove abitazioni o, semplicemente, per fare vita sociale, e questo ci porta al secondo punto sul quale hanno insistito molto i programmatori: il multiplayer. Camminando per il vasto mondo virtuale nei panni del vostro alter ego virtuale, potrete entrare in diversi posti dove incontrerete altri personaggi mossi da persone reali, e potrete interagire con loro in un modo decisamente inedito per un gioco del genere.

Si potrà entrare nelle abitazioni degli altri giocatori, andare in macchina con loro, organizzare e partecipare a feste esclusive su sontuosi yacht, creare delle partnership per correre nella stessa vettura e dare vita a dei veri e propri club automobilistici con i quali sfidare il resto della community. Come se non bastasse, sarà anche possibile indire delle corse personalizzate, utilizzando il proprio budget come ricompensa per il vincitore. Un vero mondo permanente vivo e pulsante, insomma.

Se poi a qualcuno non interessasse la vita mondana, non c'e da preoccuparsi: il fatto di aver dato tanto spazio all'online non sembra aver intaccato le caratteristiche peculiari del gioco in single player. Le autovetture acquistabili saranno, ancora una volta, in numero smisurato, e potranno essere personalizzate in ogni singolo dettaglio, dal comparto tecnico fino alle rifiniture della carrozzeria. Il sistema di gioco è stato perfezionato e varierà, a seconda delle impostazioni, da un frenetico arcade a un preciso simulatore di guida influenzato dai continui cambi climatici. Insomma, a patto che le promesse vengano mantenute, stiamo parlando di un gioco potenzialmente in grado di accontentare un pubblico eterogeneo ed esigente, un titolo che rispetterà i canoni classici del genere ma che cercherà anche l'innovazione. Le dita incrociate sono d'obbligo, per il resto non possiamo che attendere.

Vittorio Vassalli



INFORMAZIONI

Dettagli
Formato: Xbox 360, PS3, Nintendo DS, Wii
Origine: Canada
Developer: Beenox Studios
Publisher: Activision
Genere: Azione
Uscita: Settembre 2010
Giocatori: TBA




Tra i vari costumi a disposizione di Peter Parker figurerà anche quello legato all'insolita immagine vintage conferitagli di recente dagli autori della serie Spider-Man Noir.

Spider-Man: Shattered Dimensions

CONCEPT L'indomito Arrampicamuri torna a usare la sua ragnatela sopra le strade della Grande Mela, con un nuovo gioco d'azione dai grandi poteri e dalle ingenti responsabilità.

Cercasi Spider-Man definitivo. Astenersi "Ultimate Spider-Man"

A fronte del discreto successo di mercato riscosso dai titoli legati alla sua immagine, Spider-Man non ha ancora trovato una produzione contemporanea in grado di rendere piena giustizia al suo incredibile potenziale. Tecnicamente mediocri e spesso carenti anche in termini di sceneggiatura, i vari esponenti di questa serie tutta made in Activision sembrano aver infatti mirato unicamente a una fascia d'utenza "casual", senza pertanto offrire mai un'esperienza di gioco adeguatamente approfondita ai veri cultori del mito di Peter Parker. Come anticipato dalle dichiarazioni diffuse di recente dai vertici della scuderia Beenox, questo nuovo capitolo delle avventure virtuali dell'Uomo Ragno parrebbe tuttavia orientato a invertire l'odioso trend in questione: chi sperava da tempo nel varo di una produzione che stesse a quest'ultimo come Arkham Asylum sta a Batman, farà dunque meglio a scaldare già da ora i polpastrelli, giacché la volontà realizzare un titolo di spessore, stavolta, parrebbe esserci davvero tutta. Sottoscritta in primo luogo dalla possibilità di interpretare ben quattro differenti versioni dell'Arrampicamuri, con tanto di sistema di controllo dedicato annesso, questa piacevole impressione trova opportuno riscontro nella presenza di un comparto visivo di notevole impatto che, prendendo le distanze dal pacioso stile cartoonesco proprio del precedente Friend or Foe, sembrerebbe puntare ora su un approccio molto più adulto e muscolare. Questa particolare impostazione concettuale dovrebbe tra l'altro riflettersi anche lungo le trame di un gameplay alquanto articolato, il cui vanto sarebbe quello di arricchire il collaudato mix di soluzioni platform e spensierate atmosfere da picchiaduro alla base dell'azione mediante l'introduzione di svariate sezioni stealth. Nel concederci il lusso di riservare una punta di perplessità soltanto nei confronti del pretestuoso plot narrativo di supporto al tutto (vale a dire, la mera ricerca dei quattro pezzi costituenti un potente artefatto magico bramato da ogni malvagio che si rispetti), saremmo quindi inclini ad attendere il lancio di Spider-Man: Shattered Dimensions con un certo entusiasmo; ben consci del fatto che i ragazzi di Beenox avranno comunque il loro bel daffare per concretizzare appieno le loro elevate ambizioni.

Gianpaolo Iglio

Profilo
Beenox Studios

Fondati nel 2000 da Dominque Brown in quel di Quebec City (Canada), i Beenox Studios sono balzati agli onori della cronaca otto anni dopo per essersi aggiudicati il titolo di miglior game developer emergente della scena canadese. In qualità di team affiliato al marchio Activision, ha curato diversi porting PC, nonché lo sviluppo di svariati titoli su licenza ispirati ora ai più noti fumetti di Marvel, ora ai più gettonati blockbuster di matrice cinematografica. L'organico Beenox vanta attualmente 300 unità e il fatturato degli Studios sembra destinato a crescere.

Storia
Beenox Studios

Bee Movie: The Game
2007 (Multi)

Spider-Man: Friend or Foe
2007 (PC)

007: A Quantum of Solace
2008 (Multi)

Monsters VS Aliens
2009 (Multi)

Guitar Hero: Smash Hits
2009 (Multi)





UERRA

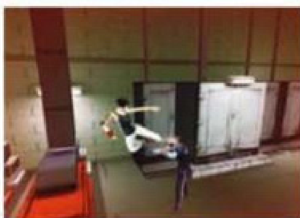


L'atteso iPad di Apple è il primo dispositivo videoludico portatile a uscire dai box in questa generazione. Avrà quel che gli serve per sfidare la supremazia di Sony e Nintendo nel loro territorio? E cosa significheranno le sue caratteristiche uniche per il futuro dei videogiochi?

È solo un iPod Touch più grande o un araldo del cambiamento che avrà un vero impatto sul futuro dei media di consumo? Questa è la grande domanda (da 500 dollari, diremmo) che circonda l'iPad di Apple, una domanda che potrebbe significare per il futuro del videogioco più di quanto si immagini. Per certi versi, il successo dell'App Store di iPhone e iPod ha colto di sorpresa il mondo videoludico. Trascendendo il ghetto dei giochi per cellulare e raggiungendo di conseguenza un pubblico ben più ampio, quest'inattesa entrata di servizio nel mercato ha creato una vera alternativa alle tradizionali offerte portatili di Sony e Nintendo.









Titolo: Mirror's Edge **Prodotto:** Electronic Arts

SE C'È UN GIOCO capace di divorare ore e ore di tempo libero su iPhone, è il Canabalt di Adam Saltsman. È l'essenza del videogioco distillata nella sua forma più pura: saltare per evitare gli ostacoli e arrivare più lontano possibile. Nient'altro. Mirror's Edge può essere paragonato al titolo di Saltsman, tranne per il fatto che la semplicità delle meccaniche di Canabalt viene espansa con una varietà di mosse: scivolate, capriole, corse sulle pareti, oscillazioni nel vuoto e attacchi. Tutto viene eseguito con semplici colpi di dita sullo schermo, modo istintivo per far funzionare le abilità di Faith su un piano bidimensionale. Come la sua controparte 3D, tuttavia, Mirror's Edge è in difficoltà quando arresta il giocatore parandogli davanti una parete, bloccando l'avanzata di Faith e portando in genere a mosse impulsive e affrettate nel tentativo di farle superare in fretta i frequenti ostacoli. Se EA avesse conservato la semplicità di Canabalt, aprendosi all'ebbrezza generata da una corsa fluida e ininterrotta, Mirror's Edge avrebbe ottenuto risultati migliori col cambio di piattaforma. Ciò detto, riteniamo che EA avrebbe dovuto allungare la durata del gioco, che così com'è arriva al termine in poco più di due ore.

Il motivo principale sta, possiamo supporre, nell'approccio relativamente aperto di Apple alla pubblicazione dei prodotti. A differenza dei grandi nomi delle console, Apple non pone virtualmente barriere all'accesso degli sviluppatori di videogiochi, garantendo che quasi chiunque abbia capacità di programmazione possa creare software per i dispositivi Apple e caricarli sull'App Store a costi di produzione irrisori.

Requisiti tanto abbordabili hanno contribuito a trasformare l'App Store in un enorme mercato per la florida scena dello sviluppo indie. Liberi dalle catene di supervisori, azionisti e delegati di produzione, questi sviluppatori sono riusciti a creare proprio il tipo di giochi che non si vede abbastanza spesso sulle console classiche. Si aggiungano gli inconsueti sistemi di input dell'iPad, lo schermo multi-touch e l'accelerometro, e si avrà una ricetta unica per l'innovazione tecnologica del videogioco. Ovviamente, c'è un problema di proliferazione quantitativa a scapito della qualità. Per ogni Canabalt o Doodle Jump c'è un migliaio di app prive di senso che fanno sembrare persino Xbox Indie Games un portale di titoli tripla A. Per la gran parte, tuttavia, quella che potremmo chiamare iRivoluzione ha fatto più bene che male e ha offerto agli sviluppatori quella porta verso l'autoproduzione redditizia che non si vedeva dai tempi dell'Amiga, oltre a conquistarsi un posto in un mondo videoludico che come quello moderno preferisce il divertimento all'avanguardia tecnica. Ogni volta che nasce un nuovo mercato è comunque solo questione di tempo prima che le grandi case si gettino a capofitto nella mischia. Ed è qui che entra in gioco l'iPad. Pubblicizzato come un gadget desiderabile e accessoriato, con uno schermo più grande e un hardware più avanzato sotto il suo schermo lucido, ha attirato l'attenzione di quasi tutti i più grandi editori di videogiochi al mondo, ansiosi di imporre la loro presenza sulla piattaforma ora anziché ritrovarsi a dover inseguire dopo, come è accaduto con l'iPhone. Mirror's Edge, Sam & Max, Geometry Wars, Command & Conquer: la lista di serie di rilievo che hanno affiancato il lancio dell'iPad comunica un interesse per le piattaforme Apple più grande che mai e getta un ponte fra l'iPhone e il più ordinato mercato di PSP e DS. Lanciato

> **“Per raggiungere una popolarità alla pari del DS, l'iPad dovrà vantare una IP davvero innovativa e originale in grado di piacere a tutti e dovrà sfondare nel mercato dell'Estremo Oriente.”**



L'iPad misura circa 24 centimetri per 19, ed è profondo appena un centimetro.

Al di là della tecnologia, come sempre molto del fascino dell'iPad è dovuto al design Apple.

in concomitanza con l'annuncio dell'iPhone OS 4, il sistema operativo preimpostato che vedrà l'iPad adottare un'infrastruttura per il gioco online simile a Xbox Live, questo hardware rappresenta il prodotto più vicino a una vera e propria console di videogiochi finora concepito da Apple e potrebbe realisticamente costituire un'alternativa al Nintendo 3DS e ad altri nuovi portatili unicamente basati sulle loro funzioni ludiche.

Questo, almeno, è ciò che la macchina promozionale di Apple potrebbe avervi portato a credere. Parlare con gli sviluppatori indipendenti e con i portavoce dei marchi più quotati rivela una visione ben più nebulosa del futuro della piattaforma. Delle 300.000 persone che hanno acquistato un iPad il primo giorno di vendita negli USA, il produttore associato di Geometry Wars Touch Aaron Yeung stima che circa il 10-15 per cento ricada nella categoria del "giocatore abituale" e che per il resto si tratti cacciatori di primizie, "più interessati all'aspetto del gadget tecnologico che ai giochi".
Yeung non crede inoltre che l'iPad sia diverso abbastanza da garantire un consistente numero di giochi esclusivi, nonostante il fatto che il suo stesso titolo e molti altri siano stati lanciati in contemporanea come "solo per iPad". "Non è un gran lavoro convertire un'applicazione per iPad su iPhone e, almeno per ora, gli utenti si trovano tutti su quest'ultimo", afferma. "Forse vedremo delle applicazioni in uscita prima per un dispositivo o per l'altro, ma pensiamo che, in ultima analisi, a meno che le due piattaforme non si distanzino considerevolmente nelle prossime revisioni, vedremo pochi giochi solo per iPad che lo siano per ragioni diverse dalle dimensioni troppo ridotte dello schermo dell'iPhone...".
A determinare quanto il dispositivo riuscirà a reggersi sulle proprie gambe come macchina da gioco sarà la misura in cui gli sviluppatori riusciranno ad avvalersi delle piccole differenze fra iPhone e iPad e, come Yeung osserva, il fardello posa soprattutto sulle spalle dell'output visivo migliorato. Travis Boatman, vicepresidente degli studios internazionali di quella EA Mobile che è uno dei più grandi sostenitori dell'iPod, vede in questo fattore più potenziale di molti altri.
"Lo schermo più grande serve a due cose. Anzitutto, l'interfaccia tattile aumenta in quanto le due cose corrispondono. Avendo uno spazio maggiore da toccare, il giocatore avrà anche più opzioni d'interazione e dunque i designer potranno



Titolo: Super Monkey Ball 2 HD
Prodotto: Sega

SIN DAL SUO TRASLOCO SU WII, la serie Sega di Monkey Ball ha risentito anziché beneficiato dell'inclusione di controlli tramite sensore di movimento. Con l'uscita di una versione iPhone al lancio dell'App Store, tuttavia, ha riguadagnato terreno, dimostrando che il gameplay ben si sposava con l'accelerometro integrato nella piattaforma e le manovre d'inclinazione che permetteva. Pochi altri giochi sono dunque più adatti a far capire la sensibilità dell'iPad, le cui dimensioni lo rendono tuttavia relativamente meno maneggevole della sua controparte più piccola: le inclinazioni richieste per provocare anche il minimo movimento in-game sono decisamente più pronunciate. Dovendo inoltre manovrare una tavola più grande, vi scoprirete spesso ad allontanare lo schermo dal viso rendendo più difficile tentare di districarsi in un livello particolarmente ostico.
Si tratterebbe di problemi secondari, se fra le opzioni fossero state incluse impostazioni per la calibrazione e la sensibilità, che però sono state omesse come già accaduto su iPhone. I problemi non sono dunque legati all'accelerometro dell'iPad, ma piuttosto al design svogliato del titolo stesso.

Worms HD Prodotto: Team 17

L'UNICA VERA CRITICA da muovere all'edizione per iPhone del classico del Team 17 è che giocando con gli amici, ovvero nel solo modo che abbia un senso per Worms, si vede solo metà del gioco. Alternarsi il possesso del cellulare significa non riuscire a godere della sadica soddisfazione provata nello sferrare un Fire Punch all'avversario per spedirlo giù da un burrone o con un colpo di doppietta ben piazzato. Come potersi pavoneggiare con gli amici se non sono testimoni delle vostre sublimi strategie? Grazie allo schermo più grande dell'iPad, l'aspetto più brillante di Worms (ovvero l'incoraggiamento al gioco collettivo e alla competizione amichevole) torna prepotentemente in prima linea e ciò è cosa buona e giusta. A molti difettucci, come i controlli ostinati che portano i vermi a carambolare all'indietro verso la morte piuttosto che a scivolare lungo il terreno come originariamente inteso, si può rimediare con un aggiornamento; nel complesso si tratta di un adattamento soddisfacente del gioco Team 17 e, cosa più importante, di una versione che incentiva il gioco di gruppo con molta più sicurezza del suo predecessore su iPhone.





Titolo: N.O.V.A. HD
Prodotto: Gameloft

QUELLO DEGLI FPS su portatili è un concetto da sempre irto di insidie, che però con i controlli tattili e lo schermo più grande dell'iPad potrebbe avere un'interessante opportunità di successo.
Clone di Halo in tutto e per tutto, N.O.V.A. (acronimo per Near Orbit Vanguard Alliance) guarda al gioco Bungie più come al proprio documento di design che come a una semplice fonte d'ispirazione. Un'assistente IA di nome Yelena, veicoli sospettosamente simili a un Warthog, nemici che potrebbero far parte dei Covenant, scudi rigeneranti; la lista continua. Dovendo copiare, tuttavia, è sempre meglio copiare dal migliore nel suo genere.
La superficie sensibile più ampia dell'iPad va ovviamente a beneficio di questa conversione da iPhone, la cui posizione dei controlli tattili sullo schermo (uno stick analogico virtuale a sinistra per i movimenti e uno a destra per sparare) è totalmente personalizzabile. Dopo alcuni problemi di dentizione, N.O.V.A. si rivela uno sparatutto in soggettiva giocabile, ma poco raffinato e monodimensionale. Spesso notevole come demo tecnica, come gioco non riesce a toccare i tasti giusti. Di certo, comunque, non metterebbe mai Bungie in difficoltà.

"Con centinaia di nuovi giochi pubblicati ogni settimana, l'App Store è stato inondato a pochi minuti dal lancio dell'iPad."

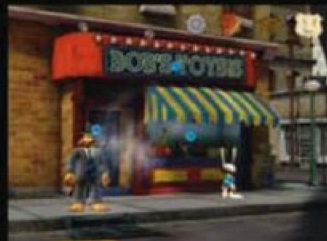
rendere i loro giochi maggiormente interattivi. In secondo luogo, il display più grande offre più informazioni visive agli utenti. È possibile vedere una porzione maggiore del mondo di gioco e l'esperienza sarà più vasta e accattivante. Need for Speed Shift ne è un buon esempio: con lo schermo a pochi centimetri dal volto ci si ritrova completamente immersi nell'esperienza della corsa".
"La differenza fondamentale fra iPhone e iPad", continua Boatman, "è che l'iPhone non è un dispositivo da usare solo una volta a destinazione, ma è sempre con voi. A causa delle sue dimensioni, l'iPad è qualcosa di più simile a un laptop, che si sceglie di portare con sé. I giochi per iPad si incentrano e continueranno a incentrarsi su una fruizione diluita nel tempo e un'esperienza più immersiva".
L'offerta di generi tradizionali messa sul tappeto da EA, dallo sparatutto in soggettiva al gioco di corse passando per la strategia in tempo reale, di certo depone a favore delle convinzioni di Boatman. È però la versione di Scarabeo realizzata dallo stesso publisher ad aver attirato più attenzione e a puntare innegabilmente verso la più grande arma segreta dell'iPad. In quanto portatile grande ma leggero, con un angolo di visuale piacevolmente ampio e gli intuitivi controlli tattili, l'iPad è adatto al videogioco da tavolo in multiplayer condiviso più di qualunque piattaforma digitale attualmente esistente e apre l'App Store a un nuovo mondo di social gaming. Le conversioni dei vecchi giochi da tavolo sono l'applicazione più ovvia di quest'idea e quella più congeniale alla creazione di un'attrattiva mainstream, ma la funzione mostra già palesi benefici per i videogiochi più tradizionali. Il Worms del Team 17, per esempio, ha sempre funzionato meglio come esperienza multiplayer, e il Worms HD su iPad è la prima incarnazione portatile a catturare quest'aspetto nel modo inteso originariamente. Analogamente, Mirror's Edge include delle competizioni in split-screen che aumentano la tensione ponendo letteralmente faccia a faccia i due giocatori.
L'aumentata potenza grafica dell'iPad non compromette poi ovviamente le sue prospettive come sistema per giochi mainstream, come Yeung suggerisce. "Geometry Wars: Touch si basa su Geometry Wars: Retro Evolved 2, che spingeva ai limiti varie CPU dell'Xbox 360. Il gioco ha già richiesto molto lavoro per essere compattato nell'hardware dell'iPad e se avessimo dovuto convertirlo su iPhone, con le sue specifiche meno potenti e lo schermo più piccolo, avrebbe probabilmente richiesto più tempo".

L'iPhone OS4 consentirà agli utenti di raggruppare le applicazioni in cartelle per tenerle in ordine.

Titolo: Sam & Max The Devil's Playhouse: The Penal Zone **Prodotto:** Telltale Games

IL GENERE DELLE AVVENTURE PUNTA E CLICCA viene dai più considerato particolarmente idoneo alle specifiche dell'iPad. Addirittura l'hardware della Apple sembra per molti versi creato appositamente per giocare simili titoli, consentendo al giocatore di interagire col mondo di gioco in maniera ben più diretta di quanto permesso da un mouse o peggio ancora un controller, senza contare lo schermo grande abbastanza da concedere a sfondi e ambienti spazio per respirare. Tutto questo vale per il primo episodio della nuova serie di Sam & Max qui esaminato. Volendo interagire con un oggetto, basta toccarlo e poco più, mentre utilizzare in prima persona i poteri psichici di cui è stato munito Max richiede semplicemente di far scivolare le dita sullo schermo per cambiare prospettiva. Ulteriore aiuto viene dalla sostituzione dei puzzle più complessi, con un approccio a obiettivi che viene agevolato dalle nuove abilità di Max. I problemi di The Penal Zone sono di natura più prettamente tecnica. L'iPad spesso fatica nel caricare gli ambienti e i modelli 3D dei personaggi, mentre i problemi di frame rate piagano un'esperienza altrimenti assai giocabile. Attenderemo opere meno tecnicamente esigenti quali Beneath a Steel Sky e The Secret of Monkey Island Special Edition per dimostrare ulteriormente quanto questo hardware sia una casa accogliente per i punta e clicca.









“ L’iPad è più di una macchina da gioco e potrebbe sfruttare le sue varie funzioni come Cavallo di Troia. ”

Questa tecnologia avanzata e l'affidarsi dello schermo a immagini più grandi e in alta risoluzione potrebbe portare alla preoccupazione che il nuovo giocattolo di Apple taglierà fuori la scena economicamente limitata degli indie che l'iPhone aveva attirato. Ma Jani Kahrama, produttore dell'evento puzzle Zen Bound 2, ci rassicura del contrario. "Gli sforzi produttivi su iPad somigliano molto sul lato tecnico a quelli per iPhone, dove i giochi più graficamente dotati necessitavano di ulteriore lavoro di ottimizzazione. Avendo lavorato su iPhone per due anni, sviluppare per l'iPad non è stato che un naturale seguito".
Yeung si inserisce nel discorso. "Sviluppare per iPad è stato in realtà abbastanza indolore. L'unica parte davvero complicata è stata ottenere l'hardware. Ci troviamo in Europa e non siamo ancora riusciti a mettere le mani su un vero iPad. Ci crediate o no, i publisher inglesi non hanno ancora effettivamente giocato Geometry Wars su iPad. Apple ha insistito affinché mandassimo il team dei programmatori dalla piovosa Inghilterra all'assolata California solo perché si trovasse a sedere in una stanza scura e completamente isolata, lontano da occhi indiscreti, per mettere assieme il gioco nelle ultime settimane prima del lancio dell'iPad".
Queste tattiche d'emergenza sono così onerose da rendersi praticabili solo per i grandi publisher, lasciando i piccoli team indipendenti nella confusione fino al lancio mondiale dell'iPad e alla conseguente fine dei molti accordi di segretezza che hanno ristretto il parco sviluppatori pre-lancio. Più minaccioso per i developer indie è tuttavia lo stato attuale dell'App Store, più che l'hardware stesso. Con centinaia di nuovi giochi pubblicati ogni settimana, il servizio di distribuzione integrato in iTunes è stato inondato a pochi minuti dal lancio dell'iPad, ripetendo molti degli errori di giudizio che avevano già funestato l'iPhone.

"È molto difficile trovare qualcosa di cui non si conosce il nome e che si sta specificamente cercando, o che non sia in evidenza", dice Yeung. "Pensiamo che dovrà essere ampiamente migliorato per diventare un servizio di distribuzione di videogiochi dedicato. Detto questo, siamo sicuri che col tempo cambierà per accogliere meglio i giochi... o almeno lo speriamo".
"Sarebbe bello se iTunes supportasse dei video di anteprima per i giochi", suggerisce Kahrama. Florian Stronk, head of network business development in Konami, loda nel frattempo la struttura di mercato aperta dell'App Store, ma concorda che andrebbe raffinata. "Dovrebbe in definitiva stare alla decisione del consumatore e non del business manager se i giochi usciti siano 'giusti'", sostiene.

Se sia gli sviluppatori mainstream che quelli indie potranno coesistere nell'App Store e se entrambi riusciranno a sfruttare il potenziale del dispositivo per creare giochi che giustifichino i 500 euro di prezzo, allora l'iPad potrebbe davvero diventare un concorrente nella prossima guerra dei portatili. Offrendo una gamma di esperienze non disponibili su 3DS né sul prossimo portatile di Sony, potrà scavarsi una nicchia che gli impedirà





Titolo: Scrabble Prodotto: Electronic Arts

COMMAND & CONQUER, Need for Speed, Mirror's Edge e ancora Scarabeo: Electronic Arts ha avuto un occhio di riguardo per la varietà della sua offerta per l'iPad. Là dove gli altri giochi sono stati sottoposti a revisioni di design, Scarabeo resta uguale a se stesso e si gioca nella stessa maniera di sempre. Problema principale del gioco è che i tasselli con le lettere a disposizione sono visibili all'avversario, eliminando così il fattore segretezza. Disponendo di due iPhone è possibile scaricare la app Tile Rack, che mostra le lettere sul cellulare anziché sul "tavolo da gioco". Certo, la prospettiva di spendere 500 euro per un iPad e altri 700 per due iPhone per un gioco reperibile in qualsiasi mercatino delle pulci per 50 centesimi potrebbe scoraggiare qualcuno, ma l'idea che è importante estrapolare da Scarabeo su iPad è il chiaro intento che mostra di stabilire una connessione fra iPad e iPhone in fatto di videogiochi. Le forme che ciò assumerà in altre proposte sono ancora ignote, ma, come già visto in alcuni prodotti Nintendo, questa convergenza può dar vita a risultati interessanti e variegati.



di morire come è invece accaduto a molte console "multimediali" nel passato.
Apple ha dunque nelle sue mani la macchina perfetta per sfondare nel mercato tradizionale dei videogiochi? Yeung, il cui studio ha prodotto titoli di Geometry Wars per Wii e DS, è scettico. "Assolutamente no!", esclama. "E i motivi sono molteplici. In primo luogo, è troppo ingombrante per considerarsi un vero dispositivo portatile. Il secondo motivo è il prezzo, che non scenderà mai e poi mai nella fascia delle 100 sterline [circa 120 euro]. Terzo, il sistema di controllo. L'accelerometro è un'ottima cosa su iPhone, ma come si fa a inclinare costantemente qualcosa delle dimensioni dell'iPad? Inoltre, sempre le dimensioni dell'oggetto rendono scomodo usare dei controlli 'via stilo' per lunghi periodi."
L'iPad, ovviamente, è più di una macchina da gioco e potrebbe sfruttare le sue varie funzioni come Cavallo di Troia proprio come il supporto dei DVD ha infilato la PlayStation 2 nei salotti di tutto il mondo. Sotto tale luce, potrebbe coesistere con le tradizionali macchine da gioco o persino introdurre al videogioco un nuovo tipo di pubblico. "Questo sarà determinato dai contenuti disponibili", puntualizza giustamente Kahrama. E con questo vi rimandiamo alle recensioni che completano il nostro speciale.



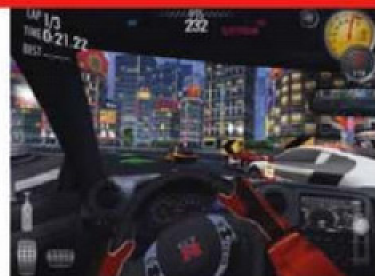
L'iPad è poco dispendioso in fatto di consumo energetico, con una durata della batteria a piena carica di 10 ore.





Titolo: Need For Speed Shift **Prodotto:** Electronic Arts

INSIEME A N.O.V.A. e a Command & Conquer, Need for Speed Shift è un'altra delle prime uscite per iPad che prendono le distanze dalle esperienze videoludiche leggere ed effimere solitamente reperibili nell'App Store. Shift offre qualcosa di più completo nel suo insieme. Torna il sistema di punti precisione e aggressività, assegnati rispettivamente per una guida accurata o spericolata, insieme a un sistema di livelli, a una selezione di 20 auto e a 18 piste su cui farle correre. Per sterzare, occorre inclinare l'iPad, manovra che funziona nella pratica e che regala forti emozioni quando l'auto inizia a slittare lungo una svolta particolarmente ampia, ma spostare effettivamente lo schermo per controllare l'auto semplicemente non si traduce in un modello di guida fluido e pulito, e la stranezza di tale scelta risulta ancor più pronunciata sullo schermo più grande. Sarebbe tuttavia improprio da parte nostra suggerire che Shift sia qualcosa di più di un miglioramento estetico del suo predecessore su iPhone, ma le caratteristiche aggiunte e la grafica migliorata sono testimonianza di un semplice fatto: che le dimensioni e la potenza dell'iPad rendono possibili giochi più grandi e migliori, cosa che ci fa ben sperare nell'arrivo di molte altre esperienze ludiche di spessore che si affianchino a quelle più fuggevoli.









“I miei primi tre anni alla Yale ebbi voti infimi perché dedicavo più tempo alla creazione di giochi per Apple II che alle lezioni.”



L'uomo che volle essere Principe

A differenza dei virgulti dello sviluppo videoludico, **Jordan Mechner** si è guadagnato il suo posto negli annali della storia prima che le chitarre di plastica arrivassero in tutti i salotti, prima che Unreal facesse di ogni dilettante un autore di videogiochi tripla A dal giorno alla notte e persino prima di Internet. Ma cambiare per sempre il volto dei videogiochi e definire il genere delle avventure platform come le conosciamo non gli bastava: era solo un esercizio di riscaldamento...



JORDAN MECHNER È UN UOMO MOLTO IMPEGNATO. IIn effetti, dopo più di 25 anni nell'industria dell'intrattenimento, il 2010 è di gran lunga l'anno in cui si ritrova più indaffarato. La serie di Prince of Persia ha appena celebrato il suo ventunesimo anno di vita con l'uscita de Le Sabbie Dimenticate (recensito a pagina 78 di questo numero), sua ottava incarnazione regolare su console, che coincide più o meno con l'arrivo nelle sale della trasposizione cinematografica da 150 milioni di dollari dell'ottimo Le Sabbie del Tempo, in cui Mechner figura come sceneggiatore principale: l'ennesimo primato dell'industria videoludica che si è portato a casa.
A chiunque altro basterebbe uno di questi due considerevoli traguardi per sentirsi soddisfatto, ma Mechner continua invece a distribuire il suo impegno su una quantità di progetti collaterali. Ora la sua carriera sembra assestata sul raggiungimento di nuove vette di successo, ma Mechner ha lavorato instancabilmente sin dall'adolescenza per questo momento. Qualunque lieto avvenimento i mesi futuri serberanno per lui sarà venuto da una lunga storia personale.
"Quand'ero bambino sognavo di diventare uno scrittore, un animatore o un regista," ci ha raccontato durante una breve pausa nel suo frenetico tour promozionale per Le Sabbie Dimenticate. "Quando ebbi il mio primo Apple II, vidi questa tecnologia come un modo per creare giochi che fossero anche storie, che risucchiassero il giocatore in un mondo immaginario con personaggi umani."
Proprio come i pionieri che oggi esplorano il potenziale delle ultime piattaforme di Apple, Mechner prese l'iniziativa con una tecnologia emergente che quasi tutti gli altri ancora tentavano di assimilare. "Mi colpirono i primi giochi come Breakout e Apple Invaders, che davano assuefazione proprio come quelli nella sala giochi. Riversai tutte le mie energie nell'apprendere come creare i miei giochi".
Se avesse iniziato oggi, Mechner avrebbe potuto frequentare una speciale scuola di game design e ottenere la licenza per motori come Unreal o Source per trasformare in realtà le sue idee. Creare giochi negli anni Ottanta era ben diverso. "La parte più difficile era ottenere informazioni su come programmare," dice. "Non esistevano libri o corsi di programmazione per il grande pubblico e ovviamente non c'era Internet, quindi dovetti imparare scambiando dritte con gli amici, che non ne sapevano più di me. Inoltre, non avevamo tool o applicazioni per creare grafica o animazione, quindi dovetti crearli io oltre al gioco stesso."
Mechner ricorda di aver sacrificato la carriera accademica nella prestigiosa Yale University per poter soddisfare le sue ambizioni di game designer. "Al tempo era qualcosa

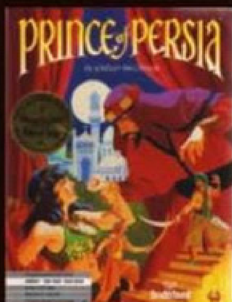


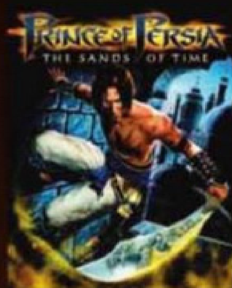
di futuribile anche solo avere un computer," ricorda. "Quasi tutti gli studenti del college avevano macchine da scrivere portatili Smith-Corona. I videogiochi erano qualcosa in cui si inserivano gli spiccioli per ingannare il tempo. Nei miei primi tre anni alla Yale ebbi voti infimi perché dedicavo più tempo alla creazione di giochi per Apple II che alle lezioni... con una proporzione di uno a dieci. Penso che neanche i miei amici sospettassero quanto poco studiassi per andare avanti. È un miracolo che non sia stato espulso... per tutto il tempo che ho frequentato [Yale] sono stato ossessionato dal far pubblicare il mio primo gioco. Guardavo le pubblicità e le classifiche di vendita e sognavo a occhi aperti il giorno in cui il mio gioco sarebbe finito lì. Passai tre anni a creare giochi che venivano 'quasi' pubblicati prima che Brøderbund finalmente acquistasse Karateka."

Mentre Mechner seguiva una lezione sulla Storia del cinema, restò affascinato da alcune tecniche usate nei primi film muti: rotoscope, montaggio incrociato, carrellate. Desiderava usare la lezione come fonte d'ispirazione per un gioco, portando le tecniche cinematografiche sull'Apple II. "Il mio obiettivo era creare un gioco visivamente sofisticato, ma così facile da giocare che anche un profano poteva capire immediatamente la storia, prendere il joystick e lasciarsi trasportare".

Karateka riuscì a sfondare, classificandosi come il gioco più venduto dell'aprile 1985 secondo la rivista Billboard. Le vendite iniziali superarono le 500.000 copie, una cifra astronomica per un mercato ancora nella sua infanzia come quello dei videogiochi. "Il successo di Karateka fu un evento che mi cambiò la vita," afferma Mechner. "Fino ad allora, programmare giochi per computer era stato un hobby e una passione. Karateka dimostrò a me e ai miei genitori che poteva anche essere una carriera perfettamente lecita. Mi aiutò a decidere, subito dopo il college, di continuare per realizzare un altro gioco per computer, Prince of Persia."

Karateka sarebbe stato poi convertito su vari altri sistemi, inclusi Commodore 64, NES e Game Boy, ma ciascuna di queste versioni era priva di uno scherzoso easter egg inserito da Mechner su Apple II. "Il programmatore responsabile della protezione anticopia per il gioco si accorse che, trafficando con la tabella binaria, il gioco si poteva giocare a rovescio, diventando molto più difficile," ha spiegato al Comic-Con di San Diego nel 2008. "Pensammo che sarebbe stato divertente stampare la versione capovolta del gioco sull'altro lato del disco. Di tutti quelli che avrebbero acquistato il gioco, almeno un paio avrebbe inserito il floppy a rovescio. Così, quando quella persona avesse chiamato l'assistenza, il responsabile avrebbe una volta tanto avuto la sublime soddisfazione di dire: 'Signore, ha messo il disco a rovescio', e quella persona avrebbe pensato per il resto della sua vita che tutto il software funzionava così."





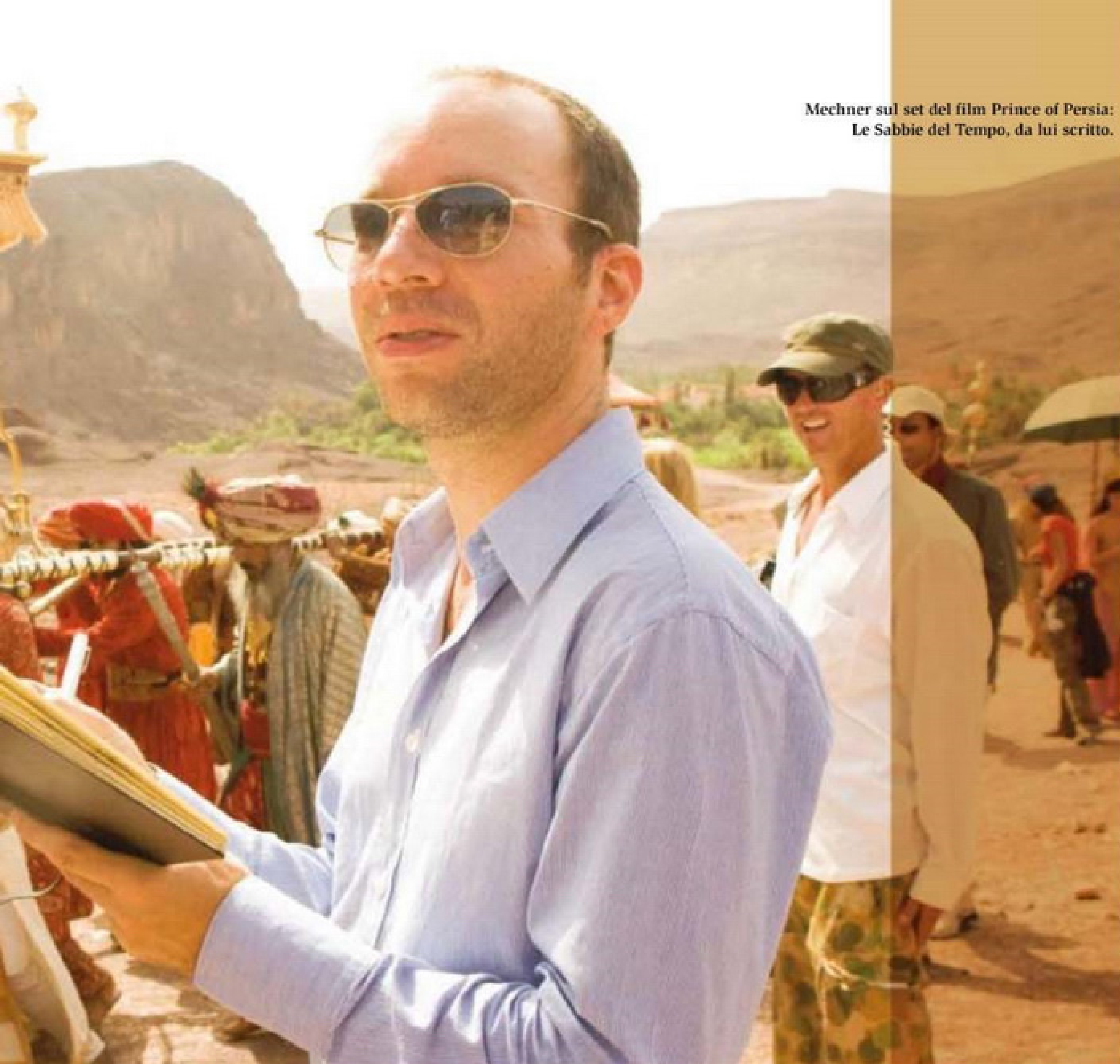
Mechner è tornato a Prince of Persia in occasione del mai troppo lodato Le Sabbie del Tempo.



> "Artisticamente e tecnicamente si trattava di un'impresa immensamente ambiziosa, forse al punto di essere stravagante."

MECHNER SI LAUREÒ A YALE nel 1985 in psicologia, e trascorse i mesi successivi lavorando per l'uscita di Prince of Persia, un gioco che avrebbe ridefinito le caratteristiche del medium. Attorno allo stesso periodo iniziò a tenere un fitto diario delle sue esperienze nell'industria dell'intrattenimento, ora disponibile pubblicamente sul suo sito personale, in cui scrisse di come POP rischiò di non vedere mai la luce e di come Hollywood abbia sventolato più e più volte l'accordo per un film appena fuori dalla sua portata, come un gatto che gioca col topo.

Mechner scrisse una sceneggiatura in parallelo con il gioco e faticò a decidere quale fosse il progetto che più desiderava veder giungere a compimento. Il 2 ottobre 1985, registrò una pagina che riporta: "Il Dubbio è ancora lì, in fondo alla mia mente, e ogni tanto mi parla. 'Jordan!', dice. 'Cosa stai facendo? Stai facendo un passo indietro. Tu vuoi essere un regista. È tempo di andare avanti! Hai portato al suo culmine la fase del gioco Apple un anno fa. Hai preso l'industria appena prima che iniziasse a morire, prima che iniziassi tu stesso a perdere interesse per i videogiochi. Ora vuoi fare 'solo un altro gioco'... perché? Per esitazione, paura



Mechner sul set del film Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo, da lui scritto.

di esporti! Perderai un anno! Se vuoi fare un tentativo per Hollywood, ora è il momento!'."

Roso da quel dubbio, Mechner passò i successivi quattordici mesi a preparare il trasloco a San Francisco dalla sua casa a New York, sentendo che trovarsi più vicino alle industrie videoludica e cinematografica fosse fondamentale per insinuarsi in una delle due. Allo stesso tempo si trovava avvinto in una disputa con Brøderbund per le percentuali che dovevano spettargli per la sua nuova idea (al tempo chiamata Baghdad) e per un eventuale seguito di Karateka, che il publisher non aveva intenzione di lasciargli sviluppare benché egli fosse il detentore dei diritti.

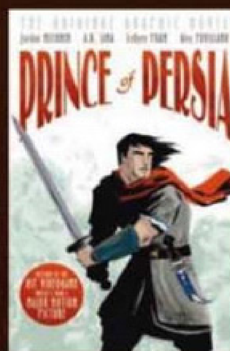
Mechner non scrisse una sola riga di codice per 18 mesi dopo la laurea. Sviluppava infatti tecniche per riprendere movimenti verosimili e trasferirli in un videogioco e, sebbene il suo travaglio si sia poi dimostrato inestimabile per la riuscita di Prince of Persia, l'impresa consumò una gran quantità del suo tempo e, come lui afferma, della sua sanità mentale.

"Usai il rotoscope per la prima volta in Karateka", spiega. "È una tecnica di animazione che risale ai primi anni del cinema: Ralph Bakshi la usò per il suo Il Signore degli Anelli, e negli anni Trenta gli animatori di Disney l'avevano usata per Biancaneve. La mia abilità nel disegno e nell'animazione non era a un livello professionale, e dunque il rotoscoping era l'unico modo in cui potevo far apparire il personaggio fluido e realistico quanto lo volevo. La sfida era farlo su Apple II con la tecnologia degli anni '80."





Il primo gioco di Mechner fu il seminale Karateka.



L'opera di Mechner sfrutta molte forme espressive: giochi, film, sceneggiature e graphic novel.



Jordan Mechner ci svela i suoi segreti del mestiere

"Quando scrivo videogiochi assumo verso la narrazione un approccio molto diverso da quando scrivo un film o un fumetto. In questi ultimi la storia viene prima, nei videogiochi il gameplay ha la priorità. La fase cruciale nel progettare o scrivere un gioco è capire cosa farà il giocatore: quali azioni possa eseguire con il controller, quali abilità apprenderà e quali sfide dovrà affrontare. Poi si delinea la storia che farà da supporto."

FILOSOFIA DI UN GAME DESIGNER

- Producete un prototipo degli elementi ludici e testateli.
- Costruite il gioco per gradi: non create subito un enorme documento di design.
- Procedendo, sfruttate i punti di forza tagliando i più deboli.
- Traete il massimo dalle caratteristiche che emergeranno spontaneamente.
- Siate pronti a vendere il progetto a qualsiasi stadio dello sviluppo.
- È più difficile vendere un'idea originale che un sequel.
- Team e budget più grandi equivalgono a pressioni maggiori sui tempi di consegna.
- Non investite in un sistema di sviluppo troppo grandioso.
- Assicuratevi che il giocatore abbia sempre un obiettivo (e sappia qual è).
- Date al giocatore un chiaro e costante riscontro se sta avvicinandosi all'obiettivo o se invece se ne è allontanato.
- La storia dovrebbe supportare il gameplay, non soffocarlo.
- Il momento in cui il gioco diventa giocabile per la prima volta è l'attimo della verità. Non sorprendetevi se non si rivela divertente come speravate.
- A volte un trucco da quattro soldi è meglio di uno dispendioso.
- Ascoltate le critiche: sono sempre giuste (dovete solo capire in che modo).
- La vostra visione originaria non è sacra, ma solo un primo abbozzo.
- Non abbiate paura di prendere in considerazione cambiamenti anche enormi.
- Quando scoprite quale sia il cuore del gioco, proteggetelo fino alla morte.
- Per quanto taglierete, non sarà mai abbastanza.
- Mettete da parte il vostro ego.

DRINK

11/20

— P.P. ACTIVATED —

THIS SECTIONS START SLIDING APART.

FUN!!!

JUMPS

EMBRAC

PRINCESS — 16 — DK HAIR

KID — 16-17 — DK HAIR

VIZIER — 40 —

PRINCE -OF- PERSIA

PRINCE OF PERSIA

PRINCE OF Persia

PRINCE OF PERSIA

PRINCE OF PERSIA

7/13/88

SPRINGING SPIKES

IMPALEMENT SEQUENCE —

BEFORE :

PRESSPLATE

AFTER :

PASSABLE

IT FALLS, LEAVING SPACE ABOVE AND PRESSING PLATE BELOW (PERMANENTLY).

THUS CHAIN REACTIONS ARE POSSIBLE.

18

19

I documenti di produzione di Mechner per Prince of Persia (incluse le laboriose tavole con le silhouette per il motion capture) dimostrano la sua estrema poliedricità.



PER PRINCE OF PERSIA REGISTRAI su cassetta mio fratello (al liceo al tempo) che correva ed eseguiva le mosse del gioco. Mi vergogno di confessare che, non potendomi permettere una videocamera, ne acquistai una con una garanzia di 30 giorni e poi la restituii una volta ottenuto il materiale necessario. Posizionai poi una fotocamera da 35mm su un treppiede davanti alla TV, feci avanzare il nastro fotogramma per fotogramma e scattai una foto di ogni frame statico. Quando ricevetti le stampe dal laboratorio fotografico del luogo, le coprii con pennarello indelebile nero e correttore bianco, poi le attaccai assieme con del nastro adesivo e le fotocopiai per realizzare un'unica pagina in bianco e nero con una serie di silhouette nitide. C'era una compagnia inglese misconosciuta che realizzava una scheda di digitalizzazione per l'Apple II. Misi il foglio fotocopiato su un tavolo, ci puntai sopra una videocamera in bianco e nero da quattro soldi che mio padre teneva nell'interrato per i suoi esperimenti e digitalizzai un'immagine statica nel computer. Una volta sull'Apple II, scrissi le mie utility per pulire e animare i fotogrammi e riprodurli nel gioco. Tutto questo per trasferire una singola animazione. Oggi si potrebbe fare con un semplice cellulare."

Nel febbraio 1987, Mechner scrisse sul suo diario una pagina particolarmente degna di nota, che segnò la prima milestone nello sviluppo di Prince of Persia. "Oggi per la prima volta ho costruito un livello molto grosso e ho giocato al suo interno. Per la prima volta questo gioco mi ha dato una sensazione di spazio. È stato emozionante. Penso che sarà vincente. Stavolta sto avanzando lentamente, costruendo su fondamenta solide, e penso che la ricompensa sarà grande."

Il 4 maggio, Jordan ricevette una chiamata da Leading Artist, una rinomata agenzia di Hollywood. Uno degli agenti aveva letto il suo soggetto, Birthstone, che "gli era piaciuto molto". Pochi giorni dopo salì su un aereo diretto a Los Angeles per un incontro. Mechner fu trascinato dalla promessa di poter finalmente coronare il suo sogno di diventare uno sceneggiatore. Trascorse il resto del 1987 fra una riunione e l'altra, ricevendo chiamate da registi interessati ad associarsi al progetto. In questo periodo parlò col regista di L.A. Confidential Curtis Hanson e fu persino presentato a George Lucas nello Skywalker Ranch.

Era il novembre del 1987, e Mechner non prendeva in mano Prince of Persia da sei mesi.

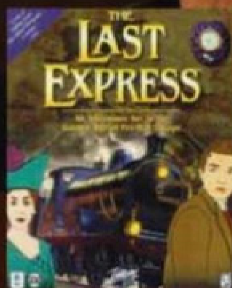
Tuttavia, nonostante tutto l'interesse attorno a Birthstone, non si era ancora trovato uno studio disposto a finanziare il progetto. Dato che i suoi fondi iniziavano a scarseggiare, Mechner si gettò nuovamente sul suo videogioco. Lo aveva inizialmente concepito come un platform ambientato in sotterranei privi di nemici, ma entro la metà del 1988 scoprì un modo per spremere più memoria dall'Apple II dopo aver ascoltato il consiglio di un collega. Prince of Persia era già sfrenatamente ambizioso, ma Mechner aveva così sbloccato il potenziale per un altro livello di complessità.

Suo fratello si era da poco recato in Giappone per diventare un professionista delle arti marziali, quindi divenne la star di una nuova serie di video di riferimento che Mechner avrebbe poi usato per creare le animazioni di combattimento del gioco. "Devo finire questo dannato gioco," scrisse sul suo diario il 29 agosto. "Dio mio, non ho pace. Voglio che tutto succeda adesso. Voglio mettere lo scorrimento veloce ai prossimi cinque mesi di lavoro estenuante e trovarmi lì... non ho giustificazioni per poltrire. Come [un amico] mi ha detto una volta in una lettera [su Karateka]: 'Brutto deficiente! Hai trovato la strada per una miniera d'oro e adesso non vuoi scavare gli ultimi venti centimetri perché sei troppo stupido per apprezzare quello che hai e troppo pigro per finire quello che hai iniziato'."

Per il mese di ottobre, l'interesse di Hollywood per la realizzazione di Birthstone era svanito nel nulla. Far diventare un film la sua sceneggiatura aveva un tempo occupato tutti i pensieri di Mechner, ora più determinato che mai a completare Prince of Persia. Nel Capodanno del 1989, Mechner segnò la data di uscita al 30 giugno. Avrebbe poi raggiunto gli scaffali il 3 ottobre, un ritardo che tuttavia non spense gli entusiasmi del pubblico.

Prince of Persia divenne immediatamente un trionfo di critica e di pubblico. Le animazioni fluide e realistiche





The Last Express è il gioco più ambizioso di Mechner.



Mechner impiegò molti anni a creare Prince of Persia.

> "Acquistai una videocamera con una garanzia di 30 giorni e poi la restituii una volta ottenuto il materiale necessario."



DICONO DI LUI Cosa pensano i contemporanei di Mechner del suo lavoro?

"Al liceo passavo la quinta ora nel laboratorio informatico, cioè quattro Apple II in fondo all'aula di geometria. E tutto quel che facevamo nel laboratorio, ogni giorno, era giocare a Karateka. E prima di andarci mi compravo un panino al formaggio e una Pepsi. Mi ha fatto una grossa impressione, e ancora oggi quando vedo Jordan Mechner ho voglia di un panino al formaggio e di una Pepsi."
Tim Schafer, Psychonauts

"L'opera di Jordan ha costituito un importante punto di svolta per la mia personale percezione delle potenzialità del videogioco. Fu il primo Prince of Persia a dirmi chiaro e forte: 'È ora di iniziare a fare videogiochi'. A quel tempo, alcuni di noi erano radunati tutti intorno per vederlo. Con le animazioni in rotoscope e quel senso del ritmo teatrale andava a toccare qualcosa che nessuno di noi aveva mai visto prima in un videogioco. Fu la prima volta che sentimmo di controllare un personaggio vivo che dipendeva da noi. Iniziò a coinvolgerci emotivamente per l'empatia provata verso il personaggio, anziché limitarci a muovere una figura per lo schermo il cui solo scopo era proporre una sfida. Questo gioco alludeva al fatto che il videogioco potesse essere qualcosa di più profondo, e indubbiamente ha influenzato quel che Oddworld sarebbe diventato anni dopo."
Lorne Lanning, Oddworld

"Karateka fu il primo gioco per computer a darmi la sensazione di vedere una nuova forma di narrazione interattiva. I personaggi erano reali in modo sconcertante se paragonati a qualunque cosa avessi visto prima e il fluire del gioco raggiungeva livelli di raffinatezza cinematografica per il suo tempo."
Will Wright, The Sims

"Karateka mostrò che la narrazione nei videogiochi era non solo possibile, ma potente. Anche oggi funziona meglio di tanti giochi d'azione dai budget mastodontici. Uno dei miei giochi preferiti di tutti i tempi."
David Jaffe, God of War

> "Prince of Persia è andato molto oltre quello che io stesso potevo concepire."





erano un passo da gigante per il medium, e gli davano un'attrattiva che andava ben oltre i confini dei giocatori tradizionali.

IL SUCCESSO DI PRINCE OF PERSIA non fece che alimentare il desiderio di Mechner di espandere i propri orizzonti. "Ho così tanti soldi che quasi non sembra vero", scrisse nel suo diario nel 1992. "È tanto più di quel che mi serve. La cosa brutta è che, ora che lo ho, sento il bisogno di tenerlo. È un bene che stia facendo questo gioco del treno. Dovrei spendere i miei soldi senza preoccuparmi. Se non sono pronto a lanciare il dado ora, che sono giovane e al centro del mondo e con i soldi che continuano a entrare, quando lo sarò?"

Il "gioco del treno" era The Last Express, sviluppato dall'appena fondata Smoking Car Production di Mechner. Ancora una volta Mechner fece appello alla sua perizia con il rotoscope per creare uno stile visivo sconcertante, ma dopo il successo di Prince of Persia quella che un tempo sembrava un'ambizione irraggiungibile ora appariva quasi banale. Mechner voleva spingere ancora oltre i confini di quel che era possibile in un videogioco, e creò quindi una trama aperta che richiese una sceneggiatura di quasi 800 pagine. Se l'autore non poteva far realizzare a Hollywood i suoi film, lo avrebbe fatto da solo.

"Artisticamente e tecnicamente si trattava di un'impresa immensamente ambiziosa, forse al punto di essere stravagante," ricorda lui. "Realizzare questo gioco è stata un'esperienza che mi ha cambiato la vita. Era la prima volta che avviavo e gestivo una compagnia. In quattro anni, Smoking Car Productions arrivò a contare 60 persone; nacquero dei bambini e si strinsero delle amicizie. Spendemmo fino all'ultimo centesimo sul gioco e chiudemmo i battenti poco dopo la sua uscita, quindi non si trattò probabilmente della mossa più intelligente delle nostre carriere. Ma fu un'avventura che non scambierei con nient'altro."

Quando uscì nel 1997, The Last Express fu lodato quasi all'unanimità, ma le politiche interne del suo publisher ebbero un impatto devastante sulle vendite: il reparto marketing di Brøderbund si dileguò alcune settimane prima dell'uscita del gioco, portando a una campagna promozionale virtualmente inesistente mentre il publisher associato Softbank lasciò del tutto il mercato videoludico, provocando la morte della conversione per PlayStation ormai quasi terminata.

Dopo il fallimento commerciale di The Last Express e la chiusura di Smoking Car Productions, Mechner fu contattato da Don Normark, autore di un libro chiamato Chavez Ravine: A Los Angeles Story, che analizzava la distruzione della comunità della classe operaia messicano-americana a favore dello sviluppo di un complesso residenziale a basso costo. Normark voleva che Mechner realizzasse un documentario sull'argomento.

"Girare Chavez Ravine è stata un'esperienza diversa da qualunque cosa io abbia mai fatto," dice Mechner. "Gli ex residenti mi hanno detto quanto il film abbia significato per loro, al punto di riavvicinare le proprie famiglie. Come regista si tratta del miglior riconoscimento che potrei desiderare."

Il film di Mechner ha vinto il premio della International Documentary Association come Miglior Corto Documentario nel 2003, ed è stato preso in considerazione per gli Academy Award nel 2005. La produzione di Chavez Ravine, tuttavia, è coincisa con un rinnovato interesse verso la licenza di Prince of Persia da parte di Ubisoft.











The Last Express ha elaborato molte delle tecniche sviluppate da Mechner per Prince of Persia.



Chavez Ravine, il documentario di Mechner sui primi giorni di Los Angeles, ha ricevuto una nomination all'Oscar.

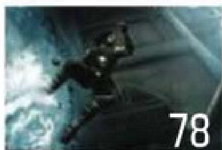
PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DEL TEMPO fu un successo incontrastato, racimolando riconoscimenti come Gioco dell'Anno 2003 su Xbox, PlayStation 2 e GameCube. E nel 2004 Mechner ha colto l'opportunità per proporre a Jerry Bruckheimer una versione cinematografica del gioco, convincendolo. Era tutto quel che Mechner sognava: era l'artefice di uno dei videogiochi più amati di tutti i tempi, e ora aveva l'occasione di trasformarlo in un'avventura epica sul grande schermo. Fra la scrittura della sceneggiatura e l'uscita del film, Mechner ha usato le sue quotazioni in crescita per affacciarsi in altre aree dell'industria dell'intrattenimento, mostrando una particolare predilezione per le graphic novel che lo hanno visto scrivere sia un romanzo a fumetti su Prince of Persia che la sua ultima creazione originale, Solomon's Thieves, la cui uscita è prevista entro l'anno. Dopo aver adattato con successo la sua opera in un importante blockbuster di Hollywood, Mechner si prepara ora a trasporre la serie a fumetti di Michael Turner Fathom, con la partecipazione prevista di Megan Fox.

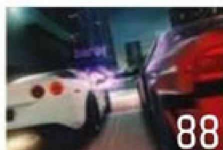
È chiaro che la vita di Mechner sia stata già un'avventura mozzafiato, ma potrebbe essere solo l'inizio di un viaggio ancora più grande e straordinario. Ora è parte di qualcosa di più vasto, un ingranaggio perfetto in un macchinario fatto di ingranaggi perfetti, ma non dimentica cos'ha fatto per arrivare fin qui.

"Ciò che mi meraviglia dell'evoluzione, o meglio dell'esplosione di Prince of Persia negli ultimi vent'anni è che è andato molto oltre quello che io stesso potevo concepire. In alcuni casi, come Le Sabbie del Tempo, il film e il fumetto, sono stato coinvolto personalmente; dall'altra parte ci sono versioni del gioco che non ho provato e libri che non ho mai letto, ma di cui in qualche modo vado comunque fiero, visto che pur non essendo opera mia vengono comunque da Prince of Persia. È incredibile che tutto questo sia iniziato con un gioco per Apple II che entrava in 48K di memoria."









RECENSIONI

RASSEGNA MENSILE DI CRITICA VIDEOLUDICA

71 ALAN WAKE

LA PAURA DI FAR PAURA

Quante volte vi siete veramente spaventati per un videogioco uscito negli ultimi anni? Se la risposta è "non molte", non c'è di che stupirsi. Il mercato, si sa, si dirige sempre di più verso l'action puro: certo, Dead Space i nostri bei salti sulla sedia ce li ha fatti fare un po' a tutti, ma è chiaro che non si tratta di un horror che punta alla ricercatezza (e il seguito ne promette ancora meno). E, siamo sinceri, d'altro canto nel 2010 sarebbe davvero arduo accettare dinamiche e tempi di un survival horror vecchia scuola. Provate i vecchi Resident Evil e vi renderete conto che non sono invecchiati benissimo (mentre l'ultimo si è fin troppo adeguato alle tendenze più moderne). Per fortuna, c'è Alan Wake, arrivato finalmente dopo un'attesa di quelle davvero lunghe. Qui di azione ne abbiamo tanta, non c'è di che annoiarsi, ma c'è anche tanta classe e il terrore si insinua in modo subdolo, senza mai essere davvero sparato in faccia. Non per questo, a differenza di Heavy Rain, Alan Wake ha bisogno di dimenticare di essere un videogioco per trasmettere delle emozioni, nonostante le fortissime ispirazioni provenienti da altri media, come il cinema e la letteratura. Il pubblico vuole comunque sperimentare qualcosa di divertente, ed è giusto che sia così, perché questo non esclude che ci sia comunque dietro tanta sostanza. Ci volevano gli sviluppatori di Max Payne, dei ragazzi che di storie forti se ne intendono, per mostrare la strada. Il videogioco dev'essere consapevole della forza dell'interazione come mezzo per connettersi alla mente del giocatore, e perdere la possibilità di esplorare quei meandri sconfinati sarebbe davvero un peccato.

Guglielmo "Shin" De Gregori



IL MANIFESTO DI GR

La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

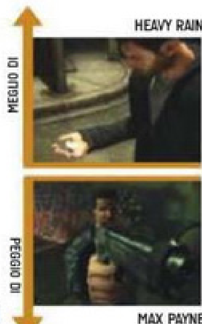
IN QUESTO NUMERO:

PROVE TECNICHE DI ILLUMINISMO VIDEOLUDICO

Alan Wake

INFO

FORMATO: Xbox 360
ORIGINE: Finlandia
PUBLISHER: Microsoft Game Studios
DEVELOPER: Remedy
GIOCATORI: 1



Molti anni fa, proprio sulle pagine di questa rivista, mi ritrovavo a recensire un gioco molto particolare e atteso, un noir hard boiled che, su PC, portava in forma interattiva tutti gli ingredienti migliori di questo genere letterario e cinematografico: location suggestive, azione adrenalinica, trama sanguigna fatta di dolore e vendetta, gameplay brillante (inventare il bullet time, che avrebbe condizionato per sempre il mondo dei videogiochi, non è cosa di tutti i giorni!) e un volto che non puoi dimenticare. Quel gioco era Max Payne, si prese un bel 9,5 e mi indusse a scrivere una frase significativa: "C'è solo Max Payne". Era vero, signori, dannatamente vero: in quel preciso momento storico, l'eterna rivoluzione degli astri e dei pianeti videoludici si era fermata e tutto puntava sul gioco Remedy, un'opera seminale dall'impatto devastante, capace non solo di rapire ogni singolo videogiocatore, ma di condizionare nel profondo l'immaginario di tutti i principali game developer. Dalla fredda e buia Finlandia era inoltre giunto un messaggio molto forte: che la narrazione interattiva era in forte sviluppo, desiderosa di crescere, di scoprire le sue infinite possibilità, di evolvere fino ad arrivare in luoghi preclusi ad altri media lineari e passivi. Erano tempi, quelli di Max Payne, nei quali era paradossalmente meno difficile e importante far passare un messaggio del genere. L'interactive storytelling era "cosa nostra", e noi videogiocatori avevamo le idee piuttosto chiare, al riguardo. Oggi, che di acqua (pesante) sotto i ponti ne è passata tanta, tutto si è fatto più delicato e arduo, ma allo stesso tempo è più pressante l'esigenza di affrontare il tema del raccontare storie interattive, per capire quali siano le vie più corrette e chi siano i falsi profeti. Per far sì, insomma, che il medium che amiamo possa ancora una volta crescere, anche sotto il profilo dell'impatto emozionale, senza perdere la propria identità specifica, quella che oggi come ieri ci fa battere il cuore. La recensione di Alan Wake, quindi, diventa qual-

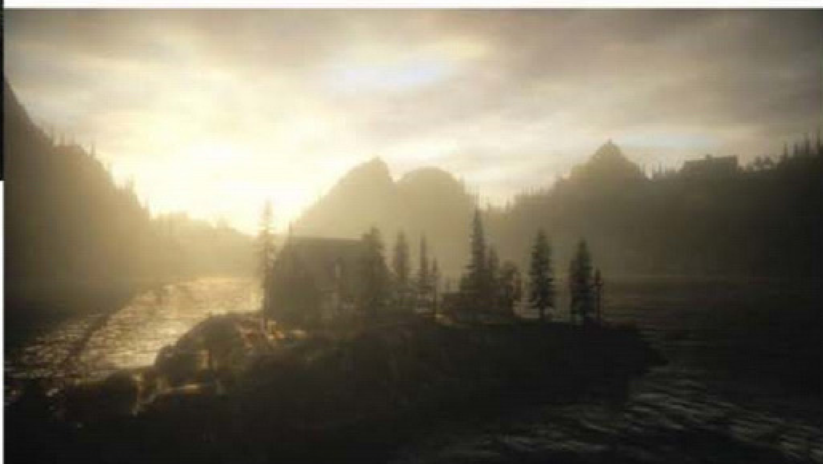
DOWN: Per rendere vulnerabili i vostri nemici, dovrete innanzitutto illuminarli con la vostra preziosissima torcia: attenzione all'uso delle batterie, però!





LA SINDROME DELLO SCRITTORE

La citazione di Stephen King all'inizio di Alan Wake è emblematica: il tema oscuro e inquietante dell'autore che senza volerlo diventa demiurgo di una realtà da incubo, fissandola sulle pagine dei suoi racconti e facendole prendere vita è proprio del Re dell'Horror. Per chi non l'avesse mai letto, consigliamo caldamente uno dei suoi capolavori che parla proprio di questa "sindrome": La metà oscura, in cui uno scrittore si ritrova a fare i conti con la creatura malvagia ideata nei suoi romanzi, che altri non è se non il suo doppelganger crudele.



cosa di più della semplice analisi critica di un videogioco, ma il punto di svolta nel dibattito sulla narrazione interattiva tout court. Per arrivare a questo punto, però, è necessario prima analizzare il titolo in maniera più convenzionale.

...E LA LUCE FU!

Alan Wake ha avuto una genesi lunga e assai complessa, che ha trasformato il gioco da un progetto più sperimentale e atipico (l'epoca in cui si parlava di una sorta di mondo aperto) a una classica avventura d'azione lineare e story driven dalle fortissime influenze letterarie, Stephen King in testa (non a caso il Re dell'Horror viene esplicitamente citato in apertura del gioco). Uno scrittore in crisi creativa di nome Alan Wake si reca con la moglie Alice nella cittadina di Bright Falls ma quella che per lui doveva essere una semplice vacanza (e che per sua moglie e per il suo agente doveva essere un'occasione preziosa per ricominciare a scrivere!), si rivelerà presto un autentico incubo: Alice scompare, Alan finisce nei guai con le autorità locali e la cittadina sembra cadere vittima di una misteriosa e malvagia oscurità capace di impossessarsi di cose e persone. Il tutto corre inoltre lungo un preciso filo conduttore, molto caro a King: la forza creativa insita nello scrivere e la possibilità di manipolare la realtà attraverso l'immaginazione, tema sviscerato in molte opere, da La Metà Oscura alla saga de La Torre Nera. Altre inequivocabili fonti di ispirazione sono i racconti di Lovecraft e la serie di Twin Peaks di David Lynch, ma un appassionato non faticherà a riconoscere ulteriori influenze. Per quanto concerne l'ambiente videoludico, oltre a un qualcosa che ricorda Half-Life 2, Alan Wake sembra dovere molto all'ultimo Alone in the Dark di Eden, opera coraggiosa ma infelice che sembra quasi rivivere nel più canonico ma nettamente migliore titolo di Remedy. Tanto per cominciare, il gioco è strutturato a episodi, inoltre ricorrono altri due fondamentali elementi: il buio che corrompe e distrugge la realtà, con annesso disfacimento degli scenari di gioco, e l'utilizzo della luce per affrontare i nemici.
Alan Wake, però, a differenza di Alone in the Dark, sceglie la via della tradizione, proponendosi tecnicamente come un Max Payne di nuova generazione con un differente ritmo di gioco, differenti meccaniche di gameplay e un'enfasi ancora maggiore sulla componente narrativa, sviluppata più attraverso la partecipazione attiva del giocatore che con le sequenze cinematiche. Partendo proprio da quest'ultimo punto (che dovremo poi approfondire tornando al tema generale del futuro dell'interactive storytelling), la trama di Alan



FAQS

MA ALAN WAKE NON DOVEVA ESSERE UN GIOCO A STRUTTURA APERTA IN STILE GTA?
Sì, originariamente era così, quando il gioco venne annunciato durante l'E3 del 2005. Poi Sam Lake di Remedy dichiarò di aver cambiato idea e che il gioco si sarebbe sviluppato in modo più lineare e convenzionale. Oggi, infatti, Alan Wake è un'avventura d'azione di stampo classico.

SONO PREVISTI NUOVI CONTENUTI SCARICABILI?
Assolutamente sì. Il primo nuovo episodio, dal titolo "The Signal", sarà disponibile per il download su Xbox Live il 27 luglio. Del resto, la struttura a episodi da serie TV rende Alan Wake un titolo perfetto per questo tipo di distribuzione dei contenuti.

DA DOVE VIENE IL VOLTO DI ALAN WAKE?
Da un attore finlandese di nome Ilkka Villi, che infatti è davvero identico al nostro eroe. Il suo ruolo più famoso? Alan Wake. Non vi basta? Ok, ha anche partecipato (tra gli altri) a questi film: Kylmä rintama, Lupaus, Tali-Ihantala 1944 e Haarautuvan rakkauden talo.





ALAN AL VOLANTE...

In Alan Wake troverete anche delle sezioni di guida, in cui il protagonista si metterà al volante di alcuni mezzi di trasporto per raggiungere varie destinazioni dell'avventura. Non si tratta di punti particolarmente cruciali del gioco, ma ciò che ci ha colpito è la piacevolezza e la fluidità con cui si guidano le macchine in un titolo in cui questo particolare non è fondamentale. Tanto per mettere l'accento sui dettagli curati di questo gioco.

LEFT: Anche in Alan Wake c'è un notevole uso dell'azione rallentata nei momenti critici del gioco, ma del resto, non potevamo aspettarci altro dai creatori di Max Payne, giusto?



UP: Utilissimi, per sbaragliare le ombre più moleste, anche i bengala, da tenere di scorta evitando di sprecarli per le occasioni più futili.

Wake funziona e avvince, sebbene non si tratti di nulla di particolarmente originale e nonostante il soggetto e la sceneggiatura non rappresentino poi questi grandi capolavori letterari, con personaggi non proprio memorabili e qualche situazione che non convince appieno. Nel complesso, però, il gioco regge alla grande, complici dei fantastici scenari e un team che, da Max Payne, ha sempre dimostrato di sapere raccontare storie in grado di catturare i giocatori.

RINCORRERE LE OMBRE

Alan Wake non è il mostro tecnologico che sembrava diversi anni fa, quando Remedy pareva muoversi in una dimensione futura, precorrendo ogni altro developer: la lunghissima produzione ha infatti in parte vanificato gli sforzi iniziali, riportando il gioco su livelli più terreni e comuni. Non si creda però che Alan Wake non sia un titolo d'impatto... tutt'altro! Se i modelli dei personaggi sono "solo" molto buoni, gli scenari sono mozzafiato, per non parlare dei bellissimi effetti di luce, fondamentali per il gioco ma anche per rapire la vostra immaginazione. Tutto questo concorre a immergere il giocatore nell'universo di Bright Falls, un luogo dove la luce significa speranza e dove le tenebre racchiudono pericoli indescrivibili. Ecco, questo è il nodo principale del gameplay di Alan Wake: la contrapposizione tra luce e oscurità. I nemici di Alan sono avvolti da una coltre di buio, che dovrete annientare se vorrete colpire il vostro avversario. Per farlo dovrete quindi illuminare il nemico, potendo decidere di concentrare più luce al costo di consumare le preziose batterie di cui sarete muniti. Una volta che avrete diradato l'oscurità, potrete colpire usando armi convenzionali, da pistole a più potenti fucili. I nemici più potenti rigenerano l'oscurità, quindi anche il tempismo sarà importante, inoltre la luce della vostra torcia (o di oggetti dello scenario, occasionalmente) vi sarà di grande aiuto anche per eliminare oggetti inanimati aggressivi o trappole di tipo ambientale come pozze di buio a terra o cancelli posseduti. Oggetti preziosi saranno anche i bengala, in grado di fermare numerose creature del buio, e i razzi segnalatori, sorta di arma di distruzione di massa dal grande potenziale offensivo. Inutile dire che, come in ogni avventura d'azione horror che si rispetti (dai primissimi Alone in the Dark a Resident Evil passando per Silent Hill e The Suffering), gli oggetti e le munizioni sono presenti in numero esiguo rispetto alle nostre necessità, il che significa che non solo dovremo elaborare una strategia adeguata alle situazioni che di volta in volta ci troveremo ad affrontare, ma anche che spesso saremo costretti a scappare e a schivare all'ultimo istante i colpi nemici, provocando un effetto slow motion che fa tanto Max Payne!

Il gameplay, ad ogni modo, è realmente molto semplice, quasi primitivo nella sua struttura, il che è a mio avviso si traduce in una straordinaria qualità di Alan Wake, che risulta facilmente accessibile e mai inutilmente complesso: il giocatore può concentrarsi sul vivere la storia (sottolineo che "vivere la storia", in un Videogioco, significa l'intreccio indissolubile di narrazione e gameplay) senza complicazioni inutili (vedi l'assurdo sistema di controllo di Heavy Rain) né orpelli che oggi vanno tanto di moda (pensate all'abitudine di inserire nuove mosse, combo o variabili ogni mezz'ora di gioco e fino al termine dell'avventura). Peccato solo per il modo un po' goffo con cui si controlla Alan

ALAN WAKE È UN MAX PAYNE DI NUOVA GENERAZIONE CON UN DIFFERENTE RITMO DI GIOCO, DIFFERENTI MECCANICHE E UN'ENFASI ANCOR MAGGIORE SULLA NARRAZIONE







Wake, specie quando si tratta di saltare, altrimenti avremmo avuto un titolo impeccabile, da questo punto di vista. I comodi e continui checkpoint, la regolazione ottimale della difficoltà e un'apprezzabile curva dell'apprendimento terminano l'opera, rendendo il titolo Remedy un piccolo gioiello di semplicità, coinvolgimento e divertimento, specie per chi ama i thriller soprannaturali e gli horror psicologici e d'atmosfera.

GAME PRIDE

Infine ci siamo: analizzato il gioco (un titolo davvero molto buono; eccezionale sotto alcuni profili e solo di poco carente in altri), è il momento di chiarire perché Alan Wake è un'opera che vale di più per il Videogioco in genere che non in quanto videogioco singolo. Il concetto di base è che oggi un Videogioco, cioè un'opera multimediale interattiva complessa, non può né deve sacrificare la sua componente fondamentale (l'interattività) per perseguire intenti narrativi. Anzi, tutt'altro! Mentre l'opera che cerca strade pseudo - interattive (ad esempio puntando tutto sui quick time events) finisce solo per scimmiottare altri media, tradendo tanto i veri videogiocatori, che non potranno non rimanere delusi, quanto gli scettici del popolo casual, quella destinata al successo è orgogliosa della sua natura videoludica, pertanto valorizza la componente giocata, "vissuta", ben consapevole che solo affrontando le nostre prove sapremo realmente emozionarci per quanto accade nella storia. I metodi di narrare interattivamente sono molti, e tutti potenzialmente giusti: l'approccio di Valve dell'interazione ininterrotta (Half-Life), l'ipertrofia delle cutscene di Kojima come meccanismo retributivo (Metal Gear Solid) o la centralità della scelta (morale, politica, sociale) propria dei titoli Bioware come Mass Effect e Dragon Age. Quel che è sbagliato, profondamente sbagliato, è fare ciò che ha fatto Heavy Rain: proporre Dragon's Lair 27 anni dopo e dirci: "Signori, questo è il futuro della narrazione interattiva". No, Mr. David Cage. Questo è l'Oscurantismo, e Alan Wake, da novello Voltaire, porta il lume della ragione nell'interactive storytelling.

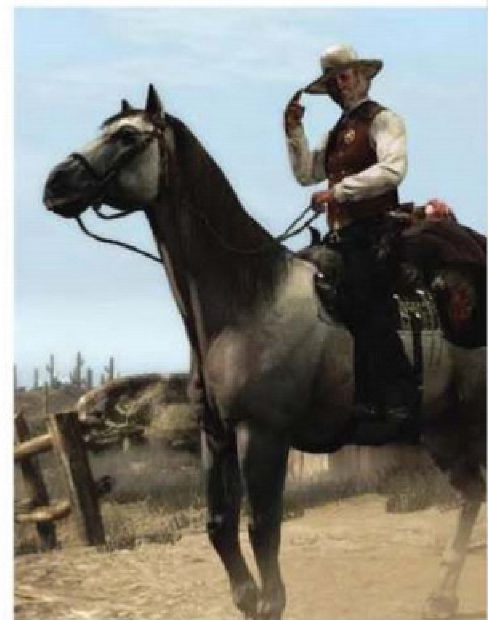
MARCO ACCORDI RICKARDS



VOTO 8,5/10

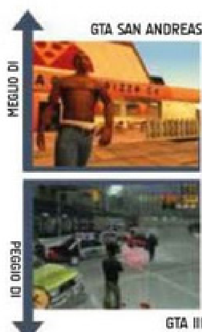
ROCKSTAR TRACCIA LA NUOVA FRONTIERA DEL FREE ROAMING

Red Dead Redemption



INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3
ORIGINE: USA
DEVELOPER: Rockstar San Diego
PUBLISHER: Rockstar / Cidiverte
GIOCATORI: 1-16



Quando Rockstar diede la terza dimensione al suo crime simulator e fece il suo ingresso trionfale Grand Theft Auto III, il panorama videoludico mondiale subì una scossa tellurica mai vista, sia dal punto di vista commerciale che estetico e concettuale. Il free roaming aveva acquisito nuovi spazi, ma soprattutto aveva trovato un portabandiera, un simbolo, un araldo di devastante potenza immaginifica. Città apparentemente vive, una profonda ricerca di spazi oggettivi e soggettivi, il piacere di imprimere all'opera i propri tempi, interpretandola in base alla propria sensibilità: GTA III fu una pietra miliare nonché un punto di svolta per un genere che, tutto a un tratto, sembrava nuovo di zecca. Ecco, oggi quello stesso genere ha raggiunto il suo apice espressivo, issandosi su una collina dalla quale si vede, inequivocabilmente, la nuova terra di frontiera da ammirare, esplorare, colonizzare. Con Red Dead Redemption, signori, si gode la perfezione di un sistema e al tempo stesso si guarda, chiaro come l'acqua, il futuro di un genere. E che ciò avvenga grazie a un titolo ambientato nel Far West è una sublime e significativa coincidenza.

Red Dead Redemption è un'opera maestosa, minimalistica ed epica allo stesso tempo, un affresco pulsante fatto di storie, di luoghi, di donne e uomini straordinari nella loro fisicità, nella loro stupefacente verosimiglianza. Il motore dell'azione e vostro alter ego, Mister Carson, è un personaggio memorabile, uno dei pochi esempi in ambito videoludico di uomo grande anche per le sue piccolezze, per i suoi difetti. Un po' come il Bellic di GTA IV, egli si ritrova catapultato in un luogo nuovo e selvaggio, un territorio vergine che presto si rivelerà essere una tela bianca da sporcare con i tratti che segneranno la sua vita, il suo incerto destino. Non meravigliatevi che tanta enfasi sia posta sulla terra e sull'ambientazione in genere, perché Red Dead Redemption è prima di tutto (sì, anche prima del gameplay) un indissolubile agglomerato di molteplici piani spaziali, da percorrere in lungo e in largo cercando se stessi: e non solo il proprio io giocante, ma anche il proprio io giocatore, dall'altro lato





DOWN: Le terre di frontiera sono popolate da una grande varietà di pericolosi animali selvaggi, che potrete anche cacciare per ricavarne pellicce da vendere. Occhio a non rimetterci voi la pelle, però!



QUESTO WEST È LA NOSTRA TERRA PROMESSA, E RED DEAD REDEMPTION IL NOSTRO IMPOLVERATO MESSIA



dello schermo, rigorosamente in HD per glorificare come dovuto la magnificenza di un motore grafico sfruttato al massimo dai suoi creatori per dar vita a un universo esteticamente perfetto, reso ancor più immortale da una direzione artistica che non deve nulla a nessuno.

Non crediate, però, che Red Dead Redemption sia solo una meravigliosa casa delle bambole di frontiera, o magari un mondo virtuale senz'anima da navigare in libertà. Tutt'altro. L'ultima opera di Rockstar è una monumentale opera narrativamente solida, compiuta e matura, che si innesta su un nucleo ludico di prima qualità, che conduce brillantemente in porto le idee acerbe ma vigorose di quel Red Dead Revolver troppo spesso sottovalutato o, peggio, dimenticato. Rockstar parrebbe davvero non aver dimenticato nulla: un comparto multiplayer di peso ma non invadente (chi preferisce l'avventura solitaria non tema di essere stato trascurato: non è affatto così), un sistema di combattimento versatile, pratico e rewarding (il che, per questo genere di giochi, non è affatto scontato) e persino un pratico meccanismo di checkpoint in grado di stemperare la frustrazione che potrebbe colpirci in certe sequenze action (i patiti di GTA IV capiranno bene a cosa ci stiamo riferendo).

Le imprese da compiere, quale che sia la via che si sceglierà (si può essere degli esempi di coraggiosa virtù o delle luride canaglie), sono veramente infinite, al punto da sviare fin troppo dall'avventura principale, ma non ci stancheremo mai di rimarcare come l'assoluta star del gioco, il vero indiscusso protagonista, sia proprio lui: il West. Un West vero, sporco, cattivo ma romantico, un luogo dell'anima prima ancora che spazio 3D complesso, grandiosamente ricostruito e allestito. Questo West è un'esperienza che segna e che non ci si può permettere di mancare se si ama il Videogioco. Questo West è la nostra Terra Promessa, e Red Dead Redemption il nostro impolverato Messia. Montate a cavallo, calcatevi il cappello in testa e partite. Dove andare lo deciderete più tardi.

MARCO ACCORDI RICKARDS

VOTO 9,5/10

FAQS

D: C'È UN SISTEMA DI SCELTE DI TIPO ETICO?
R: Ebbene sì. Mentre il vostro livello di Fama crescerà comunque, a prescindere da come deciderete di comportarvi (indicherà semplicemente quanto siete riconosciuti nei vari luoghi), il sistema dell'Onore vi farà percepire dagli altri personaggi come crudeli fuorilegge o eroi di frontiera. Questo cambierà il modo di comportarsi nei vostri confronti da parte dei PNG e vi darà accesso a diverse missioni secondarie e svolte nella storia.

D: COME FUNZIONA IL MULTIPLAYER?
R: Ci sono diverse eccellenti modalità per condividere il gioco anche online con gli amici. L'intero mondo resta disponibile online, e ci sono varianti di deathmatch, ruba bandiera (con una borsa piena d'oro da conquistare) e altro ancora, con la possibilità di cominciare le partite con dei tipici duelli faccia a faccia à la Mezzogiorno di fuoco. Ma non finisce qui: la modalità Free Roaming vi permetterà di girare per il mondo di gioco con un amico, o di creare una tipica "posse" per andare a caccia di fuorilegge e godervi la ricompensa!



IL GRANDE CACCIATORE

Sono veramente tantissimi gli elementi teoricamente solo accessori di Red Dead Redemption ma che sono in grado di intrigare il giocatore e risucchiare svariate ore del suo tempo. Tra questi non possiamo dimenticare la fauna selvaggia della quale Rockstar ha disseminato il suo gioco: tra orsi, serpenti e molti altri animali più o meno pericolosi, avrete molto da fare, fidatevi! La ricerca di pelli e pellicce, del resto, può essere un'attività molto interessante...



ALLA RICERCA DEL TEMPO PERDUTO

Prince of Persia: The Forgotten Sands

INFO

FORMATO: PS3, Xbox 360, Nintendo Wii
ORIGINE: Canada
DEVELOPER: Ubisoft
PUBLISHER: Ubisoft
GIOCATORI: 1

MEGLIO DI

DANTE'S INFERNO



PEGGIO DI

GOD OF WAR 3

Il primo tentativo da parte di Ubisoft di affiancare il nome del Principe a questa generazione di console non è stato di certo un successo, e non è difficile ricordare come di quel Prince of Persia dal titolo anonimo uscito nell'inverno 2008 non si parlasse di certo con entusiasmo. Il colosso francese fu giudicato "colpevole" di aver attuato uno stravolgimento eccessivamente radicale della serie, rimodellandone fin dall'aspetto, con la scelta del cel-shading, le caratteristiche salienti, e propendendo per una tendenza alla semplificazione delle meccaniche di gioco e del livello di difficoltà, cosa che fu motivo di vistoso disappunto. Se si analizzano dunque le ragioni di questo nuovo capitolo sotto questo punto di vista, l'intento di questa "operazione nostalgia" risulta più o meno evidente, e aggiungendo che l'uscita del chiacchierato film ispirato alla serie è praticamente contemporanea a quella del gioco, si capisce come Ubisoft abbia questa volta effettuato i suoi appropriati calcoli prima di deludere di nuovo la sua affezionatissima utenza.

Le Sabbie Perdute, non a caso, si colloca temporalmente tra i primi due capitoli per PS2. L'impianto narrativo segue e ricalca Le Sabbie del Tempo già nell'incipit, che vistosamente riecheggia il castello d'Azad sotto assedio e si conclude, non molto inaspettatamente a dire il vero, nella genesi della vera catastrofe. Quando il principe Dastan, infatti, decide di tornare nel regno del fratello Malik dopo lo scontro con il Visir Zervan, trova il palazzo reale sotto assedio e l'incauto consanguineo in procinto di utilizzare il pericoloso potere della sabbia nel disperato tentativo di salvare il proprio regno. Il preludio al disastro è servito.

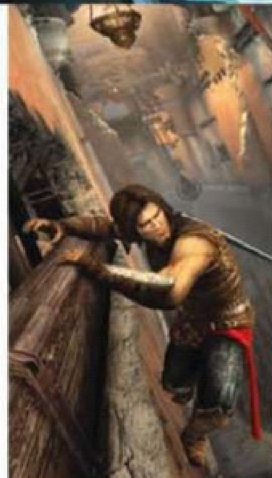
Gli estimatori di Le Sabbie del Tempo (che probabilmente della serie rappresenta l'apice) troveranno indubbiamente piacevole la sensazione di familiarità che si prova affrontando questo nuovo capitolo. Il comparto delle mosse del Principe, la composizione dei livelli, la struttura degli scontri, sono effettivamente riproposti nella loro sostanza praticamente immutati rispetto al prequel, al punto che, in certi momenti, sembra più di trovarsi di fronte a una sorta di remake che a un seguito vero e proprio. È interessante constatare come, dopo quasi sette anni di cambiamenti, evoluzioni e sfortunate rivoluzioni, quella formula originale, lungi dall'essere invecchiata e, al contrario, così snella ed efficace nel suo bilanciamento pressoché perfetto di elementi platform e action, ancor oggi, a una generazione di distanza, continui a funzionare. Da parte loro, gli sviluppatori







LEFT: Il potere di controllare l'acqua permette senza dubbio di ottenere i risultati visivi più spettacolari del gioco.



RIGHT: La fortezza sarà uno dei vostri principali "nemici", con trappole pronte a scattare a ogni occasione e congegni diabolici disseminati un po' ovunque.





LA POTENZA DEL NUMERO

Nonostante ci siano ben tre diversi livelli di difficoltà, l'IA dei nemici in generale non costituirà un problema degno di nota, dato che, solitamente, tenderanno a muoversi in maniera decisamente lenta e ad attaccare sempre in non più di tre o quattro per volta. Questo non significa però che non vi daranno del filo da torcere, soprattutto quando dovrete affrontarne a stuoli di svariate decine. Sul progressivo avanzamento del numero di avversari da affrontare, quindi (possibile grazie all'impiego del collaudato motore Anvil di Assasin's Creed), si basa quasi totalmente l'incremento della difficoltà dei combattimenti.







FAQS

D: COME SI ACQUISISCONO I NUOVI POTERI DEL PRINCIPE?
R: Le caratteristiche del Principe si potenziano generalmente grazie a un sistema di punti esperienza che si ottengono sconfiggendo i nemici e vanno poi impiegati in una griglia dalla quale sbloccare le diverse abilità. Tuttavia, per ottenere il livello base dei poteri speciali si dovrà procedere nella trama fino a ottenere l'aiuto di un djinn chiamato Razia, che incontrerete in un luogo molto familiare ai fan della saga.

D: DOV'È AMBIENTATO IL FILM DI POP?
R: Il film di Prince of Persia, neanche a dirlo, è basato su una sceneggiatura tratta direttamente dal primo gioco della serie per PS2. Il principe Dastan (Jake Gyllenhaal) con l'aiuto della principessa Tamina (Gemma Arterton) dovrà recuperare le Sabbie del Tempo dalle mani del malvagio nobile Nizam (Ben Kingsley).

hanno indubbiamente cercato di rinnovare l'esperienza dotando il Principe del nuovo potere di controllare i quattro elementi e destinandone l'impiego, in egual modo, nelle fasi di combattimento quanto in quelle di azione. Poter congelare l'acqua che sgorga da un cascata o una fontana per creare, al nostro passaggio, appigli temporanei o basi d'appoggio quali muri o piattaforme, stimola il giocatore a un'osservazione ancora più accurata della conformazione del territorio in cui si trova. Nei combattimenti, invece, l'approccio dinamico è stato preferito a quello strategico, privando Dastan di mosse difensive all'infuori della canonica schivata. Nonostante le innovazioni, il vero punto di forza del gioco, comunque, permane lì, nel suo cuore pulsante, in quell'intuizione brillantemente efficace che fondava le basi del primo capitolo, foriera di un successo e un riconoscimento per la serie indubbiamente meritati. Discorso a parte va fatto per la versione Wii, che si discosta marcatamente dall'originale fin dalle basi narrative e che rappresenta dunque uno spin-off poco ispirato la cui veste grafica sfigurerebbe su qualsiasi console prodotta dopo il 2000. È evidente e poco incoraggiante la minor cura che alla versione per la console Nintendo è stata dedicata, tanto che non sarà possibile nemmeno il famoso rewind del tempo con il potere delle sabbie, caratteristica che da sempre è il marchio di fabbrica della serie. Un contraltare per la bianca console che purtroppo non riesce efficacemente a collocarsi né tematicamente né stilisticamente all'interno del filone dedicato alle Sabbie del Tempo, e nel quale, diversamente, le versioni 360 e PS3 risiedono già di diritto.

ARIANNA BUTTARELLI

VOTO 8,5/10

A VOLTE ESSERE IL PIÙ VELOCE NON È ABBASTANZA...

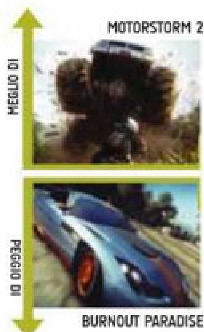
Split/Second: Velocity

INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3, PC
ORIGINE: Inghilterra
DEVELOPER: Black Rock Studio
PUBLISHER: Disney Interactive Studios
GIOCATORI: 1-8

MEGLIO DI

MOTORSTORM 2



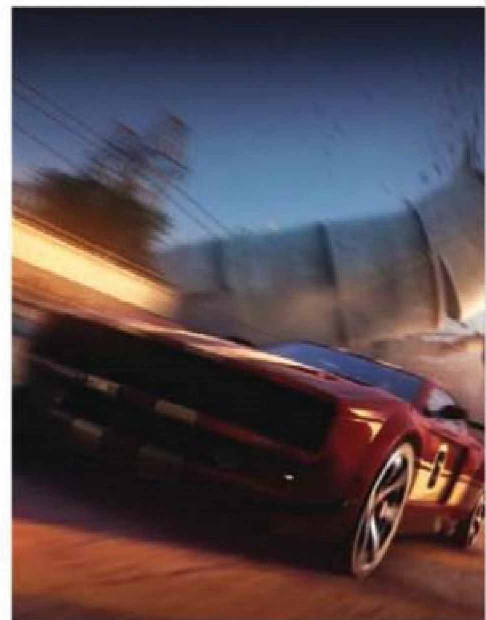
PEGGIO DI

BURNOUT PARADISE

Adrenalina allo stato puro, un'emozione che travolge, spesso letteralmente, chiunque si trovi davanti allo schermo, indipendentemente dal fatto che impugni o meno il pad. Difficile trovare un altro modo per definire Split/Second Velocity.

Cinema e TV sono i dichiarati media ispiratori di questo racing: del resto, i ragazzi di Black Rock Studio non hanno mai fatto mistero di avere sempre in mente, nel loro lavoro, quelle scene dei film d'azione in cui l'eroe di turno sfreccia su un bolide (sempre pulito, lucido e fiammante) in mezzo a scenari apocalittici. La televisione, invece, viene chiamata in causa a partire dal titolo: Split/Second, infatti, non è altro che uno spettacolare reality show inventato nell'impalcatura che regge le fila del gioco, in cui piloti pronti a tutto si sfidano su piste che in realtà sono percorsi urbani abbandonati imbottiti di trappole, esplosivi e qualsiasi altra bizzarria immaginabile. E il risultato finale è notevole. Complice anche il comparto grafico, curatissimo e animato con perizia e competenza, ciò che appare davanti ai nostri occhi fa letteralmente mozzare il fiato. Le vetture (i cui nomi sono inventati, ma che ricordano da vicino modelli realmente esistenti) sfrecciano come impazzite in mezzo a città, depositi e aeroporti che nascondono insidie dietro ogni angolo. Le esplosioni che funestano i vari tracciati sono talmente potenti e realistiche da generare un'onda d'urto in grado di destabilizzare la tenuta delle vetture all'interno dell'area di deflagrazione. Nei casi peggiori (si legga, in realtà, "migliori") la stessa strada collasserà, lasciando degli ostacoli permanenti sulla pista e consentendo, talvolta, l'accesso ad aree nuove che renderanno ogni gara diversa dalle precedenti.

La meccanica di gioco risulta immediata ed efficace. I tasti che vengono utilizzati sono 5 in tutto: acceleratore, freno, sterzo, arma base e arma potenziata. Qualsiasi giocatore può familiarizzare con Split/Second in pochi minuti e fornire delle prove dignitose già dopo poche curve (e ve lo dice uno che ha dei problemi anche con Mario Kart!). Ben inteso, un sistema di controllo di stampo così marcatamente arcade non va visto come un limite, al contrario, è stato realizzato in piena sintonia con lo scopo ultimo di questo gioco: il divertimento. Durante una partita, non c'e tempo di stare a meditare





DOWN: Dovrete fare attenzione a ogni elemento della pista, perché da un momento all'altro potrà tramutarsi in un ostacolo da superare, magari aprendo perfino qualche scorciatoia utile.



MODALITÀ ESPLOSIVE

All'interno del single player potrete scatenarvi grazie a tutta una serie di modalità divertentissime, giustificate dalla presenza del reality show che deve offrire al pubblico televisivo la massima spettacolarità e follia visiva. Così, vi ritroverete a sfuggire ai missili lanciati da un gruppo di elicotteri, rimandandoglieli indietro con i vostri Powerplay. Per non parlare della modalità Detonator: sarà la pista ad animarsi di una malvagia coscienza, scatenandovi contro Powerplay da schivare all'ultimo secondo, o da sfruttare a vostro favore. Insomma, la noia non è assolutamente contemplata in questo titolo!





su quali gomme utilizzare o come settare l'aerodinamicità. È necessario, invece, derapare, saltare e seguire la scia degli avversari per caricare un'apposita barra di energia. Una volta raggiunto un livello sufficiente, si deve attendere il momento opportuno per lanciare un attacco detto "Powerplay", in grado di far saltare in aria una porzione del circuito (e chiunque si trovi lì in quel momento). In Split/Second: Velocity non basta saper guidare, bisogna anche avere i riflessi pronti ed essere in grado di reagire a qualsiasi ostacolo vi si parerà davanti (e saranno decisamente molti!). Inoltre, non si tratta solo di tagliare il traguardo per primi, ma di cimentarsi con le diverse modalità di gara che i conduttori del reality vi presenteranno nelle varie "puntate". Che si tratti di superare dei camion che vi scaricano addosso vagonate di barili esplosivi o di battere un tempo record in un circuito che cade letteralmente a pezzi, le capacità dei giocatori saranno messe a dura prova in modo vario ed eccentrico.

Divertente in single player, questo gioco diventa una vera droga quando si passa al multiplayer, offline oppure online che sia, dove la competizione assume quasi la dimensione di una sofisticata guerriglia. Con tre categorie di veicoli (muscle car, truck e fuoriserie) significativamente differenti tra loro e un alto livello di personalizzazione dell'estetica, ogni giocatore potrà creare il proprio bolide e sfidare gli altri, forte di un mezzo che ne ritrae carattere e stile di guida.

In definitiva, ogni aspetto del titolo è stato curato per offrire un'esperienza immediata, intensa e divertentissima e da un genere difficile come quello delle corse è forse il meglio che ci si possa aspettare. Chissà, un po' di profondità in più magari non avrebbe stonato, ma probabilmente ne avrebbe risentito il flusso di adrenalina che ci invade le vene a ogni curva... e, sinceramente, il gioco non sarebbe valso la candela!

VITTORIO VASSALLI

VOTO 8/10

FAQS

D: FAR ESPLODERE UNA PARTE DELLA PISTA È DIVERTENTE, MA SE VOLESSI DI PIÙ?

R: Nessun problema, coloro che avranno l'ardire di far caricare la barra dell'energia al massimo livello potranno beneficiare di un'arma ancora più potente: un'esplosione assolutamente devastante e spettacolare che scuoterà una area del circuito molto più vasta del normale.

D: D'ACCORDO IL MULTIPLAYER, MA IN SINGOLO CI SI DIVERTE UGUALE?

R: Potete starne certi: l'IA degli avversari in single player è sveglia e quanto mai subdola, e gli altri piloti saranno pronti a prendervi a sportellate e a causare temibili Powerplay proprio quando meno ve l'aspettate. Inoltre, la struttura del reality show con le sue "puntate" offre un contorno originale e piacevole alle gare.

DOWN: La barra nella parte bassa dello schermo si riempie durante la gara e potrete usarla per attaccare gli altri piloti con dei Powerplay. Ma se attendete che sia completamente piena, sarete remunerati da un'esplosione ancora più apocalittica, quando ne farete uso.



NON BASTA SAPER GUIDARE, BISOGNA ANCHE AVERE I RIFLESSI PRONTI ED ESSERE IN GRADO DI REAGIRE A QUALSIASI OSTACOLO VI SI PARERÀ DAVANTI





UP: I Powerplay, attivati al momento giusto da voi o dai vostri avversari, provocheranno catastrofiche esplosioni o incidenti pazzeschi sulla pista, creando situazioni di caos pericolose quanto divertenti.



QUANDO LA STRADA È CUSTOM, ADORABILE E SPIETATA

ModNation Racers



UP: Nelle parole degli sviluppatori, l'ispirazione per lo stile grafico del gioco, oltre all'operato di Media Molecule, è stato il design denominato Urban Vinyl, spesso associato a giocattoli e action figures.

È una seconda pelle, questo ModNation Racers. Godibile nell'estetica e frizzante nelle dinamiche, calza come non mai a pennello, si modifica che è un piacere e le sue forme risultano carine (o kawaii, nipponicamente scrivendo) quel che basta per renderlo amichevole, quasi di famiglia. Del resto è chiamato a coprire un'ingombrante lacuna nel panorama del monolite Sony, ovvero un racing game immediato che aspiri a essere pura droga videoludica., una sorta di Mario Kart potenziato e se possibile UGC oriented. Senza dubbio l'assonanza con il cult Nintendo viene automatica, pad alla mano, non smorzandosi neppure successivamente; e questo nonostante il prodotto cerchi, riuscendoci, di conferire maggiore profondità alle dinamiche di gara: ci è permesso, infatti, oltre a utilizzare svariati strumenti d'offesa, di saltare, inclinare la vettura e utilizzare un turbo ricaricabile usando con profitto un tradizionalmente imperante drift, funzionale anche per attivare uno scudo in grado di proteggerci dagli attacchi avversari.

Questo schema semplice, che per la propria voluta instabilità non rende mai impossibile una rimonta all'ultimo istante, a vantaggio di una spiccata socialità nella pratica, è ideale nell'alone "fai da te" che circonda ModNation. Infatti l'altro paragone che salta subito all'occhio, anche se le comparazioni sono pura maleducazione nei riguardi di un prodotto in cerca di una vera identità, è LittleBigPlanet. Senza mezzi termini, si può dire che ciò che quest'ultimo cercava di attuare per i platform, ModNation Racers tenta di ripeterlo per i giochi di corse. E non solo considerando sostanza e votazione alle creazioni condivise dagli utenti, ma anche per un'estetica che per colori e forme sembra una versione, con qualche spigolo di troppo, del mondo popolato da Sackboy e affini. È altresì vero che il parto di Media Molecule si rivelò essere

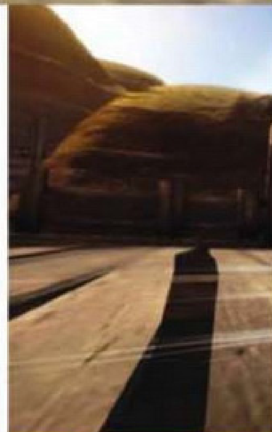
INFO

FORMATO: PS3, PSP
ORIGINE: Canada
PUBLISHER: SCE
DEVELOPER: United Front Games
GIOCATORI: 1-12

MEGLIO DI: SONIC & SEGA ALL-STARS RACING



PEGGIO DI: LITTLEBIGPLANET

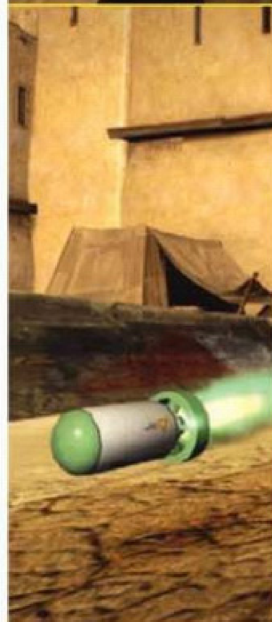






UN ALLEGRO PUPAZZO FISICO

Nonostante la vista tenda a suggerire diversamente, e i buffi pupazzi che animano il gioco non facciano immediatamente pensare a una cosa simile, il modello di guida di ModNation Racers si basa su un sistema fisico abbastanza accurato, pur non raggiungendo incredibili vette di simulazione realistica (obiettivo che neppure si pone, del resto). In ogni caso, i kart si muovono e rispondono ai comandi con efficacia e consistenza, non concedendosi mai troppe esagerazioni, tanto che l'approccio iniziale è meno facile e immediato di quanto ci si aspetti.





FAQS

MA LA VERSIONE PORTATILE?
È prevista, ma uscirà successivamente alla versione PS3. Prodotta da SCE Studio San Diego, è un riproposizione miniaturizzata della sorella maggiore, con le dovute limitazioni; un'altra analogia con LittleBigPlanet e il relativo fratello minore.

COME SI DIVIDONO LE MODALITÀ?
Oltre alla creazione di tracciati, secondo un modello a metà tra la proposizione di tool da parte degli autori e un'impalcatura UGC di ampio respiro (che inizia dai personaggi per arrivare a ogni dettaglio della pista), è presente sia una consistente campagna in singolo sia una completa sezione multiplayer.



DOWN: Le armi spaziano dai missili agli attacchi sonici fino a incredibili folgori che cadono dal cielo. Interessante è la possibilità di potenziarle attraverso tre livelli di upgrade durante la gara, espediente che aggiunge strategia e tattica all'esperienza.

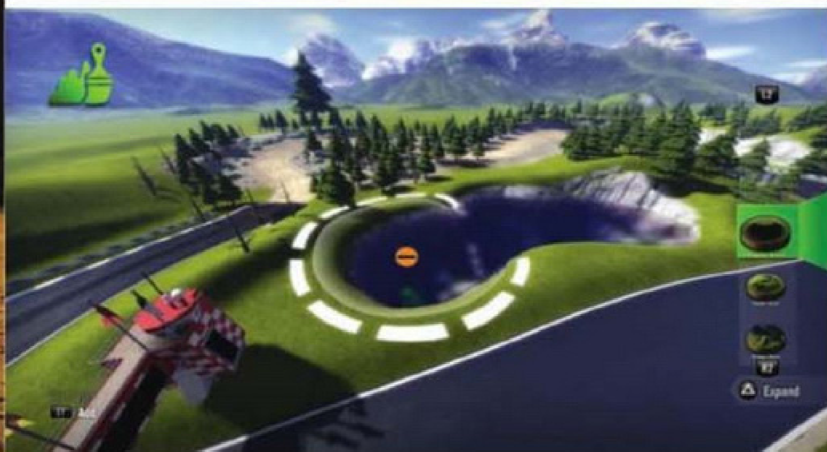


SENZA MEZZI TERMINI, SI PUÒ DIRE CHE CIÒ CHE LITTLEBIGPLANET CERCAVA DI ATTUARE PER I PLATFORM, MODNATION RACERS TENTA DI RIPETERLO PER I GIOCHI DI CORSE

un unicum particolare, figlio di un'alchimia difficilmente ripetibile da altri emulatori, per quanto capaci. E questo si capisce limpidamente provando il titolo di United Front Games. Non che sia poco riuscito, anzi: lo stile scanzonato, pacioso e ilare convince e fa sorridere; eppure è forte la sensazione che si sia voluto ricalcare un successo affermato per essere cool, una fucina di mascotte e identità visive sulle spalle del fragoroso gigante di pezza che tanto ha convinto critica e pubblico.
E dire che quanto a potenza di personalizzazione siamo su livelli persino superiori: l'editor di piste presente nel gioco è formidabile e permette di sbizzarrirsi a più dimensioni nell'ideazione di tracciati e ostacoli, rivelandosi scalare e user friendly allo stesso tempo; l'editor di personaggi non è da meno, e, come i beta tester hanno dimostrato negli scorsi mesi, possiamo essere, vestire e scimmiottare praticamente chiunque; la community che si cerca di creare regge su buone basi che convincono già dall'esordio, e i futuri aggiornamenti non potranno che migliorare un universo tanto roseo e sicuro di sé; la lezione di "play, create, share" sembra quindi applicata in maniera sublime, forse facendo anche capire dove il publisher giapponese può trovare una propria ragione d'essere dal punto di vista creativo.
La sola cosa che non convince rimane, di conseguenza, questo adagiarsi sulla fulgida energia creativa altrui, perché si comprende la bravura dell'organico dietro tale atipico, sfrontato e simpatico gioco di guida; si percepisce la cura nei dettagli e la capacità di tarare l'esperienza su un orizzonte sconfinato di condivisione, e questo molto sinceramente fa rabbia, poiché rende chiaro di cosa si parla quando ci si riferisce alla mancata riproducibilità di un testo; non a livello industriale, quindi, ma molto più banalmente nell'autonomia della spinta generatrice: quando un'opera pecca di propria espressione, paga il fio di uno statuto artistico dubbio, o quando meno labile, senza filo; e questo nonostante sia salda al proprio interno e sappia intrattenere, regalandoci ore di spensierato divertimento.
È tuttavia vero che un gioco simile non è che un cammino di cui ora scorgiamo solo il primo passo, e che le potenzialità per balzi più coraggiosi, a nostro modo di vedere, ci sono tutte, e diventeranno presto concreta realtà, anche grazie al contributo dei giocatori; il tempo di prendere confidenza con l'acceleratore, settare i giusti occhialini da viaggio e scaldare i missili, e si potrebbe anche lasciare alle spalle Sackboy e la sua ingombrante ombra. Ma solo per fissarlo bene dallo specchietto, e darsi a una decisa, liberatoria e catartica retromarcia.

ENRICO GANDOLFI

VOTO 8,5/10



NOME STRANO PER UN GIOCO STRANO!

Nier

Nier è un gioco destinato a non essere compreso. Il problema è fondamentalmente nel fatto che all'inizio faticherà tantissimo a decollare e a interessarvi, mettendovi nei panni di un protagonista poco accattivante che oltretutto è impegnato a svolgere dei compiti tra casa sua, un campo e la biblioteca locale per conto di una figlia morente. E in tutto questo, non potrete fare a meno di notare che vi trovate immersi in una grafica che sarebbe sembrata poco all'altezza perfino in un titolo d'uscita dell'Xbox 360. Tuttavia, non dovreste farvi scoraggiare da questo inizio così poco promettente. Nier è un vero e proprio esercizio di pazienza, che saprà remunerare chi sarà tanto certosino da perseverare nell'esperienza di gioco. Andando avanti, infatti, si tramuterà in un GdR d'azione di tutto rispetto, davvero sorprendente, considerate le premesse. Non sapremmo dirvi con certezza dov'è che realmente si trovi il punto di svolta di cui sopra, ma basterà tenere duro per qualche ora, e la storia inizierà a decollare. Soprattutto perché alla trama si uniranno alcuni dei personaggi più bizzarri che si siano visti da un bel po' di tempo a questa parte. E non diciamo per dire: stiamo parlando di un libro volante e parlante che ha qualche problema di carattere; un androgino incappucciato che impreca come uno scaricatore di porto e deve fare i conti con una sorta di possessione; un ragazzino che con il suo incontrollabile sguardo da Gorgone ha tramutato in pietra un'intera tenuta; un'arma magica sperimentale che somiglia a Jack Skellington di Nightmare Before Christmas. Se ci pensate, perfino il protagonista incontrato all'inizio del gioco non è esattamente negli schemi, trattandosi di un vecchiaccio che odia tutto tranne l'omicidio di massa e i suoi parenti stretti. Ecco, se siete di quelli che accusano i JRPG di offrire personaggi stereotipati, questa volta dovrete proprio ricredervi. A dire il vero, non sarebbe del tutto giusto definire Nier un semplice gioco di ruolo. Certo, i personaggi salgono di livello, ma a parte questo potremmo più che altro parlare di un tradizionale gioco d'azione, misto di altri generi, tanto per dare più originalità al tutto.
I combattimenti frenetici e in tempo

INFO

FORMATO: Xbox 360, PlayStation 3
ORIGINE: Giappone
PUBLISHER: Square Enix
DEVELOPER: Cavia
GIOCATORI: 1

FAQS

È VERO CHE È PIENO DI PAROLACCE?
Ebbene sì: Kainé è sboccatissima e Nier tira fuori la sua prima parolaccia a meno di un minuto dall'inizio. E non smette più.

NON SARÀ GRATUITO?
Non lo è: in parte c'è una spiegazione per la maledicazione del personaggio, e poi viene ripresa per questo da tutto il gruppo. Inoltre, Kainé dimostra molta inventiva nei suoi insulti.





NIER È COSÌ FUNESTATO DAI SUOI PROBLEMI GRAFICI CHE IN MOLTI NON RIUSCIRANNO AD ANDARE OLTRE E A VEDERE I SUOI PREGI NASCOSTI







UP: Alcuni nemici lanciano raffiche di proiettili a non finire. I loro schemi di attacco sono spesso meravigliosi quanto letali.

UN ARSENALE DI TUTTO RISPETTO

Comincerete la vostra avventura con una spada corta di base, ma successivamente potrete aggiungerne molte altre. Sebbene la velocità e la versatilità della vostra lama principale non sia affatto da sottovalutare, anche le altre hanno il loro perché. Lo spadone a due mani è più lento, ma copre un'area d'attacco maggiore ed è molto più potente, mentre la lancia vi permetterà di ottenere combo molto efficaci sui singoli avversari. La lancia si può anche usare, inoltre, per scattare avanti e coprire velocemente le distanze.







UP: Le telecamere sono una delle note dolenti del gioco, ma in alcuni casi si comportano bene, e giocano la loro parte nei punti salienti della narrazione.

reale fanno pensare a Zelda o a Kingdom Hearts, ma gli sviluppatori non si preoccupano certo di trasgredire alle regole di genere, sfruttandole e cambiandole a loro uso e consumo. Così, a tratti Nier può diventare un platform 2D, oppure diventa isometrico e vi fa immergere in un dungeon vecchia scuola, o ancora fa il verso ai boss degli sparatutto di un tempo, e addirittura riesce a diventare un'avventura testuale, in un punto della storia. In definitiva, c'è una certa "follia" un po' ovunque, in questo gioco, dalla grafica alle meccaniche stesse del gameplay. L'originalità c'è, e si sente, senza esimersi da lampi post-moderni e divertenti citazioni a elementi e momenti famosi di altri giochi. In tutta questa volontà di sperimentazione, che senz'altro offre una boccata d'aria fresca a un genere abbastanza stanco, Nier soffre tuttavia, di quando in quando, di una mancanza di direzione precisa. Il fatto è che spesso il passaggio da toni molto leggeri e umoristici ad atmosfere più cupe e malinconiche coglie di sorpresa e risulta quasi schizofrenico. C'è anche da dire, tuttavia, che il modo di affrontare la morte, in questo gioco, è molto particolare, e alcune situazioni sorprendono così tanto il giocatore da arrivare a commuoverlo. Non è una caratteristica così scontata. Tutto considerato, è un vero peccato che Nier sia funestato da una grafica tanto povera e con tanti problemi (muri invisibili, telecamere ingrate, rallentamenti), perché anche il sistema di combattimento, se inizialmente può sembrare la brutta copia di un God of War, ha invece una profondità inaspettata, un'enormità di armi e incantesimi da usare, oltre a spettacolari battaglie con i boss. In definitiva, il giudizio resta diviso tra le innegabili pecche e gli intriganti pregi del gioco: siamo certi che chi riuscirà a passare sopra alle prime non potrà non godere ampiamente dei secondi.

FRANCESCA "FRANNY" NOTO



VOTO 7/10



DOVE ARCADE E SIMULAZIONE COLLIDONO

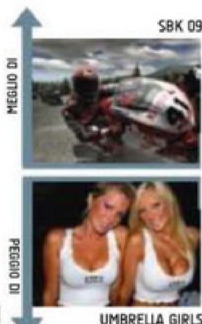
SBK X: Superbike World Championship

INFO

FORMATO: PC, PS3, Xbox 360
ORIGINE: Italia
PUBLISHER: Black Bean
DEVELOPER: Milestone
GIOCATORI: 1 (2-16 multiplayer)

MEGLIO DI

SBK 09



PEGGIO DI

UMBRELLA GIRLS

Alla luce dell'evidente espansione del settore videoludico, ci si trova spesso a chiedersi con amarezza e rabbia per quale motivo l'Italia non riesca a ritagliarsi il proprio spazio, a trovare la propria identità, ad essere uno dei punti fermi dell'industria alla pari di altri colossi dell'intrattenimento. Nonostante il nostro Paese sia oggettivamente un passo indietro rispetto a tutti gli altri, Milestone è riuscita col tempo a guadagnarsi la fama che ampiamente le spetta, riuscendo a sfornare titoli in grado di mettere in risalto le ottime capacità di quello che può essere definito senza mezzi termini uno dei team di sviluppo più talentuosi attualmente in circolazione per ciò che riguarda la produzione di titoli dedicati alle corse. E questo SBK X ne è l'esempio più lampante.
Superbike World Championship è un titolo completo, a cui non manca davvero nulla. Rispetto all'edizione passata, si notano dei miglioramenti enormi, oseremmo dire quasi strutturali, se consideriamo la nuova e curata modalità messa a disposizione. Sin da subito, infatti, SBK X ci metterà di fronte a un bivio: arcade o simulazione. Sebbene la scelta possa sembrare inizialmente spiazzante, soprattutto in virtù delle profonde diversità che intercorrono tra le due diverse concezioni di gioco e l'approccio da adottare, già dopo un paio di gare si capisce come la scelta di Milestone sia votata a una politica che abbraccia preferenze e gusti per certi versi diametralmente opposti, ma che, proprio per questo, riesce a soddisfare una fetta più ampia di pubblico. Invero, è come essere in mezzo a una strada biforcata, le cui vie, una liscia e ripida, l'altra sterrata e sconnessa, si ricongiungono abilmente nell'arteria principale senza squassare la godibilità globale di gioco. Metafore a parte, è chiaro a questo punto che le due modalità offrono due esperienze diverse ma complementari. Scegliendo quella arcade, oltre agli ormai classici Quick Race e Time Attack, avremo la possibilità di creare il nostro pilota da zero e lanciarlo immediatamente al centro della Story Mode. La sua struttura ad albero prevede la vittoria di diverse gare per riuscire ad avanzare nelle competizioni più importanti, fino ad arrivare alla classe maggiore (la tanto agognata Superbike), che prevede obiettivi più ostici da raggiungere. Qui ci verrà chiesto, a ogni gara, di soddisfare i requisiti necessari per ottenere i punti di reputazione minimi utili a sbloccare gli eventi successivi, con un ventaglio numerico che varia a seconda della nostra posizione finale o dei secondi di distacco dal pilota antagonista che ci è stato indicato.
In pista, il feeling è quanto di più simile si sia visto in sala giochi: morbide derapate, impennate, e persino un tasto di boost da usare nel rettilineo, che rende il paesaggio sfocato e cromaticamente plumbeo, mentre l'effetto blur dell'alta velocità si mostra in tutta la sua magnificenza. La guida è immediata, frenare all'ultimo secondo è possibile, eseguire le curve sgommando anche... tutto ciò che, al contrario, non sarà possibile nella modalità simulazione, vero fiore all'occhiello della produzione. In questo caso, sin da subito sarà possibile scegliere tra i tre gradi di simulazione messi a disposizione: leggero, intermedio e totale. I puristi, naturalmente, tenderanno

CARRIERA E CUSTOMIZZAZIONE

Il cuore della modalità simulazione è la carriera. Tutto inizierà con un meeting con l'ingegnere, che vi spiegherà ogni dinamica all'interno del campionato, dando suggerimenti e consigli; a voi spetterà il compito di selezionare le risposte più adeguate. Inoltre, potrete settare completamente il vostro bolide, dalle sospensioni allo sterzo, dalle marce alla potenza dei freni, dalla catena alle ruote. Spesso, alcune scelte potranno determinare gli esiti dell'intera gara, nel bene e nel male!



a selezionare quest'ultima possibilità. Ed è proprio qui che SBK X mostra i muscoli. Il livello di realismo è quanto di più vicino esista alla verità delle corse, con un peso del veicolo tangibile a ogni minima sterzata e uscita da una curva, con un pilota che realisticamente influirà sulla guidabilità della moto a seconda della sua stazza (sì, potremo scegliere se inserire questa caratteristica o meno), un sistema di frenate che non lascia spazio a errori di valutazione e tempistiche errate, e la fisica del bolide su due ruote credibile e in perfetta aderenza con la controparte reale. C'è da sudare, da stare attenti, bisogna sempre rimanere vigili e dosare con parsimonia freno a acceleratore senza strafare o tentare numeri dell'ultimo secondo, perché a ogni singola curva, anche quella apparentemente più semplice, il rischio di scivolare è molto alto. Figuriamoci se la pista è bagnata.

Anche graficamente il titolo si difende piuttosto bene, nonostante il livello di dettaglio delle piste non sia eccelso, ma resti comunque godibilissimo. Ottima la resa estetica delle livree e dei piloti, le cui animazioni non convincono appieno solo durante le cadute. Per tutto il resto, SBK X è proprio quello che speravamo: un poderoso balzo in avanti rispetto allo scorso anno, e un passo decisivo per l'industria videoludica italiana.

DOMENICO "VALTHIEL" MUSICÒ

VOTO 9/10

FAQS

COSA PREVEDE IL SISTEMA DI REPUTAZIONE?

Per aumentare il punteggio, verrà tenuto conto della posizione raggiunta, dell'eventuale Pole Position e se affronteremo una competizione "in casa". Ci sono anche i cosiddetti Championship Goal Bonus e Special Opponent Bonus; nel primo dovremo soddisfare le richieste del nostro team, nel secondo saremo invitati a battere i piloti più in forma del momento.

LA MODALITÀ SIMULAZIONE È TROPPO FERREA PER UN PRINCIPIANTE?

Ai neofiti si consiglia di scegliere il più basso livello di simulazione: guideranno il loro mezzo senza problemi. Una volta che si sentiranno più sicuri, potranno passare con relativa semplicità a quello intermedio o completo. La curva di apprendimento è morbida e alla portata di tutti.





RIGHT: Sull'asfalto saranno presenti le gommature delle moto che aumenteranno a ogni giro, offrendoci la possibilità di seguire le traiettorie ideali. Ma non stupitevi se dopo un violento acquazzone la pista tornerà ad essere lustra!



DOWN: Pronti, partenza, via! Nella modalità simulazione, gli eventuali incidenti potrebbero costringervi addirittura a ritirarvi dalla competizione.



PER SFIDARE GLI DEI, IL CORAGGIO NON BASTA

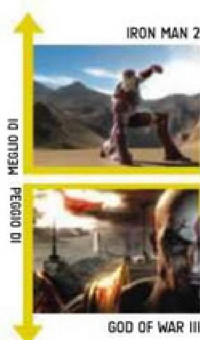
Scontro tra Titani

INFO
FORMATO: Xbox 360, PS3
ORIGINE: Giappone
DEVELOPER: Game Republic (JP)
PUBLISHER: Namco Bandai
GIOCATORI: 1-2

L'imitazione è un processo spontaneo, ne troviamo degli esempi nel ripetere uno sbadiglio oppure nell'impadronirsi, più o meno volontariamente, dei modi di fare di altre persone. E ovviamente, questo accade anche in tutte le manifestazioni artistiche. Ci sono occasioni, in quest'ultimo caso, in cui il processo viene effettuato con successo, e altre in cui riesce decisamente di meno; Scontro tra Titani rientra nella seconda categoria. Annunciato come un titolo in grado di abbattere lo spesso muro di diffidenza che separa i giochi su licenza dal resto delle opere multimediali interattive, il nuovo gioco di Game Republic JP riesce al massimo nell'impresa di scalfire quel divisorio che ancora si erge in tutta la sua austerità. Le idee agli sviluppatori non sono mancate e, tra tutte, abbiamo accolto con piacere il multiplayer e la Modalità Missione, che permette, una volta sbloccata, di affrontare ambienti, storie e mostri differenti da quelli della trama principale. Tuttavia, i limiti tipici dei giochi su licenza restano e, per certi aspetti, risultano più rilevanti che mai. Senza considerare che Scontro tra Titani è un videogioco a doppia derivazione, e cioè un'opera basta su un film che, a sua volta, è tratto da un'ulteriore pellicola; quello che più inficia la qualità di questo titolo è la presenza, sullo sfondo di ogni singolo frame, di un indigesto alone: quello di God of War. Se già il film aveva proposto ambientazioni, paesaggi e trama che, in qualche modo, ricordavano le avventure dell'eroe dannato creato dai ragazzi del Santa Monica Studio, il videogioco presenta le medesime problematiche, moltiplicate per due. Il Perseo digitale altri non è che un Kratos ripulito di un paio (di centinaia) di strati di violenza e vagamente imbonito nei modi di fare. Discorso simile per quanto riguarda l'analisi del comparto tecnico che presenta delle meccaniche tipiche del genere action ma che, vuoi per mancanza di tempo, vuoi per poca originalità, risultano eccessivamente semplificate. Giusto per farsi un'idea: non esistono combo, l'interazione con i fondali è praticamente nulla e il sistema delle schivate, se usato correttamente, rende Perseo quasi immortale. Se a questa commistione di elementi si aggiungono le pecche di gameplay che, ad esempio, impediscono di saltare oltre sassi alti pochi centimetri, l'inadeguata varietà di situazioni di gioco e un comparto grafico scarno che, a volte, sembra più vicino alla precedente generazione che all'attuale, ecco che il risultato finale è quello di un tipico tie-in senza infamie né lode. Come si dice in questi casi: ricorda che se sputi in cielo, lo sputo ti ricade sempre in testa...

VITTORIO VASSALLI

VOTO 5/10





UP: Acrisio, patrigno di Perseo, è talmente brutto che neanche questo terribile porting poligonale riesce a rendergli il giusto tributo. Poi la gente si chiede che c'è di male nel lasciare la propria moglie nelle mani di Zeus...





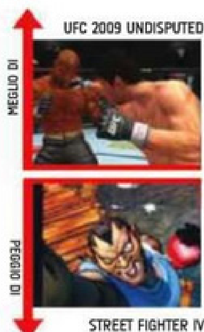
UP: Una delle caratteristiche interessanti di questo titolo è quella che permette di sottrarre l'arma all'avversario e di usarla contro di lui. Specialmente contro i nemici più ostici, vi darà una soddisfazione tutta da provare.

PRENDIAMO POSTO TRA I GRANDI DELL'OTTAGONO... MASSACRANDOLI!

UFC Undisputed 2010

INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3, PSP
ORIGINE: Giappone
DEVELOPER: Yuke's
PUBLISHER: THQ
GIOCATORI: 1-2



DOWN: Quando il combattimento si sposta a terra (secondo gli stilemi del grappling) l'esperienza entra in un'ulteriore dimensione, dove le sorti dell'incontro possono essere capovolte.

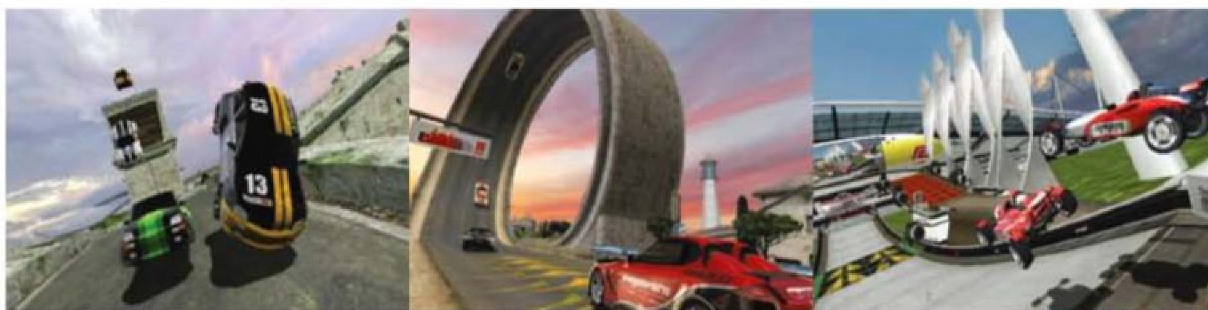
Qui non stiamo parlando di picchiaduro nella classica accezione del termine. Scordiamoci mosse impossibili, tasti schiacciati a volte per caso o per foga, una leggera ponderazione di tempi di azione e reazione. Nonostante questo gioco (seguito della simulazione sorpresa dell'anno scorso) sia votato allo spettacolo, è marchiato comunque UFC, come il suo predecessore. Tale acronimo, che sta per Ultimate Fighting Championship, indica una competizione concreta e brutale di grande successo negli Stati Uniti, quella delle arti marziali miste, che richiama svariate specialità che definire offensive è un eufemismo; un mondo in cui tatticismo, tecnica e strategia muovono ogni montante, spazzata e chiave; nessun posto per perditempo, principianti e Bruce Lee della domenica, insomma. La versione videoludica segue in modo totalmente fedele tale linea, e tenetene conto, perché questo può rivelarsi o il più grande dei tesori, o la più deprimente delle notizie. Nel primo caso, benvenuti nel Valhalla delle simulazioni di combattimento, che in questa più recente edizione espande la rosa delle discipline coperte inserendo karate, sambo e lotta greco-romana (colmando una notevole lacuna del primo). Yuke's ha inoltre potenziato e migliorato il sistema di puntamento e il quadro comandi, operazione che si denota soprattutto nel combattimento a terra (con nuove submission frontali e individuali) e nel sistema di prese, più immediato ma allo stesso tempo in grado di garantire maggiore completezza. Inutile soffermarsi sull'arricchimento di modalità, variabili statistiche e relativi contorni (con un tenue ma apprezzabile filo narrativo di supporto e un affidabile editor di atleti), e sulla riuscita fisicità degli scontri, per un comparto grafico che continua a convincere e a fare male come deve (e giustamente, visto che la controparte reale non è avara di lividi e sangue!). C'è poco altro da aggiungere, perché se avete il palato del marzialista, conscio che distanza, recupero, guardia e finte sono le vere componenti di un corpo a corpo, UFC 2010 è semplicemente la riconferma del must che amiamo; ne prende la scattante alchimia e la gonfia in un manierismo sconfinato di prese e tecniche virtuosità, che solo un cultore del genere può apprezzare fino in fondo. Se, al contrario, siete allergici a incontri capaci di durare minuti come di terminare in un istante per un uppercut ben portato, e che necessitano di una strategia attenta e flessibile, e a una scala di apprendimento lenta per quanto ora meno proibitiva, passate oltre. Sappiate solo che il combattimento reale è questo, dove veri uomini si fanno autentico male, senza pagliacciate, esagerazioni e scorciatoie. La lotta è una professione, un'arte, e UFC ve la offre per quello che realmente è: sudore, sangue e dolore. Nessuno, del resto, ha mai detto che il ring sia un luogo facile da conquistare!

ENRICO GANDOLFI

VOTO 8/10



UP: Royce Gracie, Jens Pulver e Dan Severn sono celebrità la cui presenza digitale è esclusiva PS3, insieme a cinque Ultimate Fights (aggiungendosi alle 15 presenti anche nella versione X-BOX 360). Il numero dei personaggi selezionabili ha raggiunto il notevole numero di 100.



LEFT: Per chi non fosse avvezzo alla serie, va detto che il gioco manca completamente della componente fisica: addirittura, non potrete neanche sfiorare gli avversari (ci passerete attraverso), e preparatevi a voli improbabili di svariati metri.

NON CHIAMATELE MACCHININE...

TrackMania Wii



INFO
FORMATO: Wii
ORIGINE: USA
DEVELOPER: Nadeo
PUBLISHER: Focus Home Entertainment
GIOCATORI: 1-4



Parliamoci chiaro, il genere racing è un altro di quelli che su Wii ha davvero molto poco da dire, anche perché gli esponenti che più si stanno facendo onore in questo momento, arcade o simulativi che siano, fanno affidamento su qualcosa che difficilmente l'attuale console Nintendo può offrire: la tecnologia. E proprio dai ragazzi che hanno già portato su DS serie come Grid, arriva su Wii qualcosa di completamente diverso. Trackmania, nato su PC, ha già dimostrato ampiamente come non serva essere dei mastodonti per divertire: vediamo quindi come è venuta su questa versione della serie, ormai attesa da un bel po' di tempo.

Per chi non lo sapesse, premettiamo che TrackMania è un esponente molto particolare del genere. Dimenticatevi campionati e brand famosi. Qui sarete voi a crearvi i vostri tracciati (o, se proprio siete pigri, potrete sceglierne uno dei 200 già inclusi), attraverso un editor completissimo, immediato e divertente da usare. Ancora prima di tutto il resto, è senz'altro questa l'attrattiva principale del porting, e che lo rende di molto superiore alla controparte DS. L'editor include infatti un numero enorme di parti (1000, per la precisione), tra diversi tipi di terreno, ogni curva immaginabile, turbo, chicane e persino giri della morte, che potrete combinare per creare il tracciato dei vostri sogni. Come già successo con altre trasposizioni da PC, il Wiimote dà il meglio di sé quando si tratta di editare e spostare elementi con il telecomando, un'azione così facile e scorrevole che non avrete di che rimpiangere il mouse.

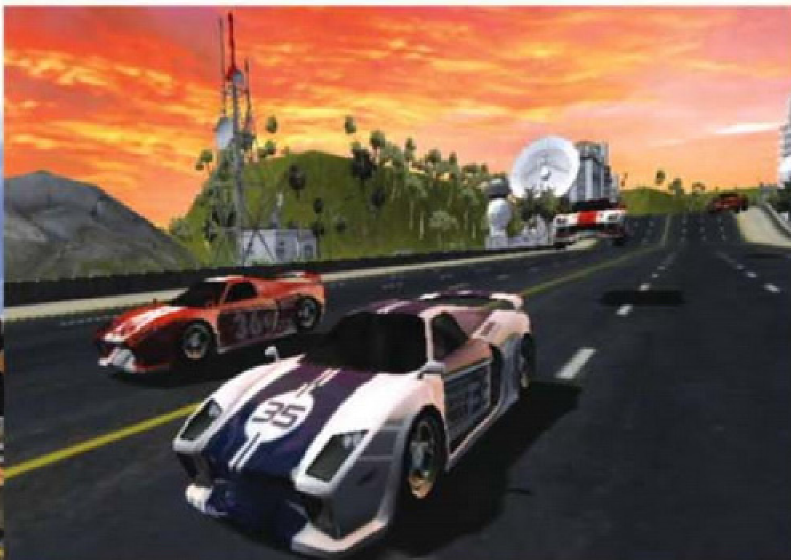
E, sempre riguardo alle piste, dobbiamo lodare Firebrand, che è riuscita, senza neanche troppi compromessi, a curarle davvero per bene nonostante la potenza di calcolo ridotta, e a riprodurre praticamente tutte quelle proposte nelle ultime versioni PC. Sono colorate e gradevoli da vedere, ricche di elementi senza mai provocare problemi di fluidità, con le macchine che sfrecciano senza rallentamenti di sorta anche nei momenti più concitati. E anche se non può contare sullo stesso livello della community PC, la Nintendo Wi-Fi Connection si difende bene quando si tratta di scambiare le piste da voi create con i vostri amici, oppure sfidarli a una gara di velocità. Se c'è una critica da fare, è nel basso numero di modalità (solo Corsa, Puzzle e Platform), ma la carne al fuoco è comunque tanta e soprattutto è di qualità. Quello che abbiamo per le mani è un gioco che, con pochi fronzoli , riesce a tenerci incollati allo schermo per ore e ore, proprio come ci aspettiamo da un prodotto Wii realizzato a dovere.

GUGLIELMO DE GREGORI

VOTO 8/10

DOWN: Oltre alla modalità multiplayer online, c'è anche la possibilità di giocare scambiandosi il pad, oppure con il caro vecchio split screen per quattro giocatori. Fortunatamente, il titolo è compatibile con tutti i modelli di controller Wii.





DOWN: Man mano che avanzeremo tra i livelli, avremo a disposizione nuovi, potenti strumenti per completare i puzzle. Tra i più utili in assoluto, ricordiamo la possibilità di far esplodere una casella senza accoppiarla con altre due uguali.

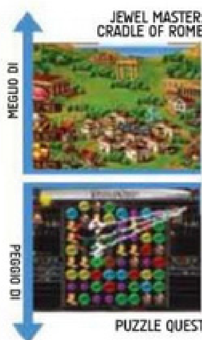


INFO

FORMATO: Nintendo DS
ORIGINE: Giappone
DEVELOPER: Cerasus Media
PUBLISHER: Rising Star Games / Cidiverte
GIOCATORI: 1

JEWEL MASTER: CRADLE OF ROME

MEGLIO DI



PEGGIO DI

PUZZLE QUEST

L'ANTICO EGITTO: UNA SOCIETÀ FONDATA SU PIRAMIDI, PAPIRI E DITA VELOCI

Jewel Master: Cradle of Egypt

Scrivere una recensione di un puzzle game è, solitamente, un compito tanto arduo quanto ingrato, di quelli che rendono il lavoro di un redattore decisamente più problematico. Ma ovviamente, come per tutte le regole, esistono le eccezioni, e Jewel Master: Cradle of Egypt è una di queste. Seguito di Jewel Master: Cradle of Rome, questo nuovo titolo della serie ripropone molti degli elementi che hanno reso celebre il primo capitolo, e aggiunge alcune interessanti novità, prima tra tutte l'ambientazione, che si sposta dall'antica Roma all'Egitto prima dei Faraoni. All'interno di una finzione scenica piuttosto blanda, ma in linea con gli standard di genere, questo gioco mette il giocatore nei panni di un fondatore di quella che sarà la civiltà delle piramidi. Il futuro è d'obbligo, dato che l'ambientazione iniziale è quella di un popolo ancora ai primordi del proprio sviluppo. L'aspetto manageriale è stato ripreso e potenziato rispetto al primo capitolo e costituisce, oggi più che mai, una delle caratteristiche che maggiormente distingue il nuovo Jewel Master da titoli come Puzzle Chest, che presentano un'impostazione più tipicamente da GdR. Accumulando denaro, materiali e cibo, si possono acquistare strutture quali campi da coltivare e pozzi d'acqua, in grado di garantire alla popolazione prosperità e sviluppo. Ogni nuova acquisizione, però, comporterà anche un paritetico aumento della difficoltà. Sebbene tutte queste funzionalità rendano questo prodotto più vario e profondo, è nella meccanica di gioco che Cradle of Egypt riesce farsi apprezzare al meglio. Spiegandolo in poche parole: questo titolo dà dipendenza! Niente grafiche sontuose, niente intrecci narrativi di matrice hollywoodiana, nessuna struttura di gioco tortuosa e inaccessibile; solo il semplice piacere di incastonare i materiali sullo schermo in gruppi di tre o più, secondo la linea tracciata nel 2001 da Bejeweled. In tutto, Cradle of Egypt è diviso in cinque dinastie, per un totale di cento livelli, e non c'e nulla di più bello che goderseli tutti e lasciarsi affascinare dalle trovate semplici, ma estremamente efficaci, degli sviluppatori per rendere il gioco sempre più competitivo e avvincente. In poco temp,o il piccolo villaggio dei primi livelli diventerà un'imponente città il cui rigoglioso sviluppo sarà attribuibile esclusivamente all'abilità del giocatore nel pianificare gli spostamenti dei tasselli sullo schermo. Un piacere lieve, sottile, ma che non mancherà di coinvolgere anche chi questo genere di solito non lo mastica. Un seguito che supera il già discreto risultato del capitolo originale, e che si candida prepotentemente al ruolo di puzzle game dell'anno.

VITTORIO VASSALLI

VOTO 7,5/10







CVG NEWS Interferenze e contaminazioni



Sandler alle prese coi pixel
L'attore americano Adam Sandler (Funny People) ha deciso di avventurarsi nel territorio dei videogiochi. Con la sua casa di produzione, la Happy Madison Productions, porterà sul grande schermo Pixel, il corto di Patrick Jean che ha spopolato su You Tube. Nel video, i protagonisti storici dei videogiochi, tra cui Pac-Man, Space Invaders e Donkey Kong, attaccano nientedimeno che la città di New York!



Rollercoaster Tycoon al cinema
La Sony ha acquistato i diritti da Atari per la trasposizione sul grande schermo di RollerCoaster Tycoon, il videogioco in cui si deve costruire e gestire un parco divertimenti. Il progetto, che dovrebbe essere a metà tra live-action e CGI, è coordinato da Harald Zwart (attualmente impegnato nel remake di The Karate Kid), che potrebbe curarne anche la regia.



Cameron: 3D standard del futuro
Intervenuto a una conferenza sulla tecnologia a Seoul, James Cameron ha ribadito che il 3D rimpiazzerà il 2D entro i prossimi 25 anni per i film, la televisione e i contenuti online mainstream. Il regista di Avatar e Titanic (quest'ultimo prossimo alla riconversione in tre dimensioni) ha proseguito dicendo che la spiegazione è molto semplice: quando il pubblico potrà decidere, sceglierà il miglior modo di vedere un film.





Prince of Persia: le Sabbie del Tempo

Il blockbuster che aprì la breccia tra cinema e videogioco. Così lo ricorderete

Prince of Persia: le Sabbie del Tempo segna quel classico punto di non ritorno per le trasposizioni da videogioco a cinema che gli appassionati dei rispettivi campi aspettano da sempre; forse non nelle modalità previste, certamente senza quella qualità che si auspicava, ma quel benedetto solco che taglia il confine c'è, si assapora, un'orma che nessuno potrà ignorare. E questo nonostante il target di riferimento sia tarato verso il basso, i dialoghi risultino semplici, molti stereotipi vengano riproposti secondo le più classiche aspettative. L'accoppiata Disney-Bruckheimer sforna l'ennesimo giocattolo gonfio di effetti speciali, muscoli e donzelle in pericolo; ma, signori, lo fa attingendo all'immaginario videoludico a noi più caro. Nello specifico, assistiamo a una riformulazione degli ultimi capitoli della saga, con un principe dall'animo puro che, attraverso familiari e concitate scene d'azione, sventa l'apocalisse imminente e conquista il cuore della bella principessa. La fotografia e alcune scelte stilistiche in realtà ricordano più un certo Assassin's Creed che la serie originale, ma è pur vero che in tale gioco di rimandi è arduo definire chi ha iniziato e chi insegue; ciò che conta alla fine è il risultato: ottimo, funzionale e valido, questo è il nostro verdetto. Un giudizio, lo ricordiamo, lungimirante e che vede in Prince of Persia non una pietra d'arrivo, ma l'inizio di un vero e proprio cammino dopo gli innumerevoli esperimenti falliti sulla stessa scia, da Mario Bros a Tomb Raider passando per Resident Evil e tutta la discutibile produzione di Uwe Boll.
È indubbio che come film preso a sé stante il responso sia meno entusiastico, trovandoci di fronte a un prodotto volutamente confezionato per una fascia under 16, caratterizzato quindi da un linguaggio basilare e da un ritmo a volte ridondante. Eppure gli attori, da Jake Gyllenhaal ad Alfred Molina, svolgono egregiamente il proprio dovere, gli effetti speciali rendono pieno omaggio alla spettacolarità arabica della versione digitale e la riformulazione dell'ambientazione e degli elementi narrativi regge fino ai titoli di coda.
La strada per un produttivo dialogo tra i due viatici espressivi è da considerarsi istituita, le danze possono definirsi ufficialmente aperte. I videogiochi ci sono, e Hollywood deve accorgersene quanto prima, se vuole rimanere in sintonia con i tempi e i sentori della nuove generazioni. Il Principe, a suo modo, ha di nuovo compiuto il miracolo.
Enrico Gandolfi

up. Il rapporto tra il principe Dastan e la principessa Tamina è all'insegna di serrati e scanzonati battibecchi; un tratto preso dagli ultimi episodi della saga.





CIAK SI GIOCA Conversioni cinematografiche (più o meno) famose

SUPER MARIO BROS.

Mario poco super

Quando il cinema ha deciso di attingere per la prima volta dal mondo dei videogiochi, non ha avuto dubbi e ha scelto Mario, il famosissimo idraulico italiano creato da Shigeru Miyamoto. La trasposizione cinematografica di Super Mario Bros., che è stata portata sullo schermo nel 1993, non ha riscosso alcun successo da parte della critica, nonostante la splendida interpretazione di Bob Hoskins, perfetto nei panni di Mario (che la leggenda vuole sia il nome di uno dei dipendenti dei magazzini di rimessaggio di Nintendo America).



La trama del film è incentrata su due fratelli idraulici di Brooklyn, Mario e Luigi (John Leguizano), impegnati a salvare l'archeologa Daisy, rapita per ordine del perfido Koopa, interpretato da un Dennis Hopper in splendida forma, che regna in un mondo parallelo abitato dai discendenti dei dinosauri. Koopa vuole impossessarsi di un frammento di meteorite, caduto sulla Terra 65 milioni di anni fa, per infrangere il muro che divide le due civiltà e diventare imperatore del pianeta. Lo stesso Miyamoto si è detto rammaricato del risultato, troppo vicino alle logiche del videogioco e poco indipendente nella sua forma cinematografica. Atmosfere kitsch e sceneggiatura al limite del b-movie, esubero di effetti speciali e citazioni a non finire, da Blade Runner a Roger Rabbit (complice la presenza di Hoskins), fino a Star Wars, ma senza una vera impronta originale. Anche gli irriducibili amanti del videogioco avranno fatto fatica a digerirlo.



up▲ Dal film di Super Mario Bros. nasce la leggenda, successivamente smentita da Nintendo, che i due fratelli idraulici facciano Mario di cognome, finendo quindi per chiamarsi Mario Mario e Luigi Mario!

Letizia Geron

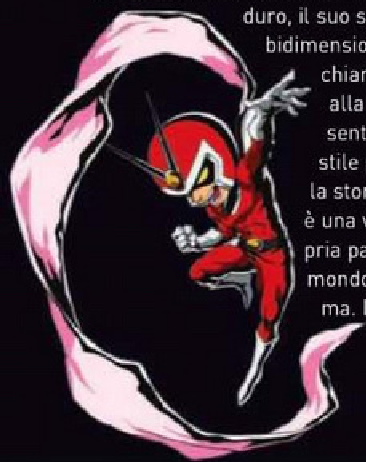
VOTO:★★

SOGNANDO HOLLYWOOD Film (impossibili) che vorremmo vedere

VIEWTIFUL JOE

Un supereroe da videogioco per un'avventura da grande schermo

Ci sono alcuni videogiochi che nascono già con un forte appeal cinematografico: Viewtiful Joe, ideato per Nintendo GameCube, è certamente uno di questi. Sebbene sia costruito come un picchiaduro, il suo svolgimento bidimensionale è un chiaro omaggio alla rappresentazione in stile pellicola e la storia stessa è una vera e propria parodia del mondo del cinema. Il divertente gioco creato dalla Capcom inizia, infatti, proprio in un cinema: Joe e la sua fidanzata Silvia stanno guardando un filmetto che ha per protagonista Capitan Blue, un supereroe da b-movie che viene sconfitto dal suo antagonista. Improvvisamente, il cattivo in questione esce dallo schermo e rapisce la ragazza trascinandola nel Movieland; a Joe non resta che seguirli al di là dello schermo per cercare di salvare la sua amata, attraverso mille peripezie. Il lieto fine è assicurato, Joe riesce a ritrovare Silvia nella torre di controllo di una stazione spaziale, ma scoprirà che... Un attimo: non vogliamo certo rovinarvi il finale!



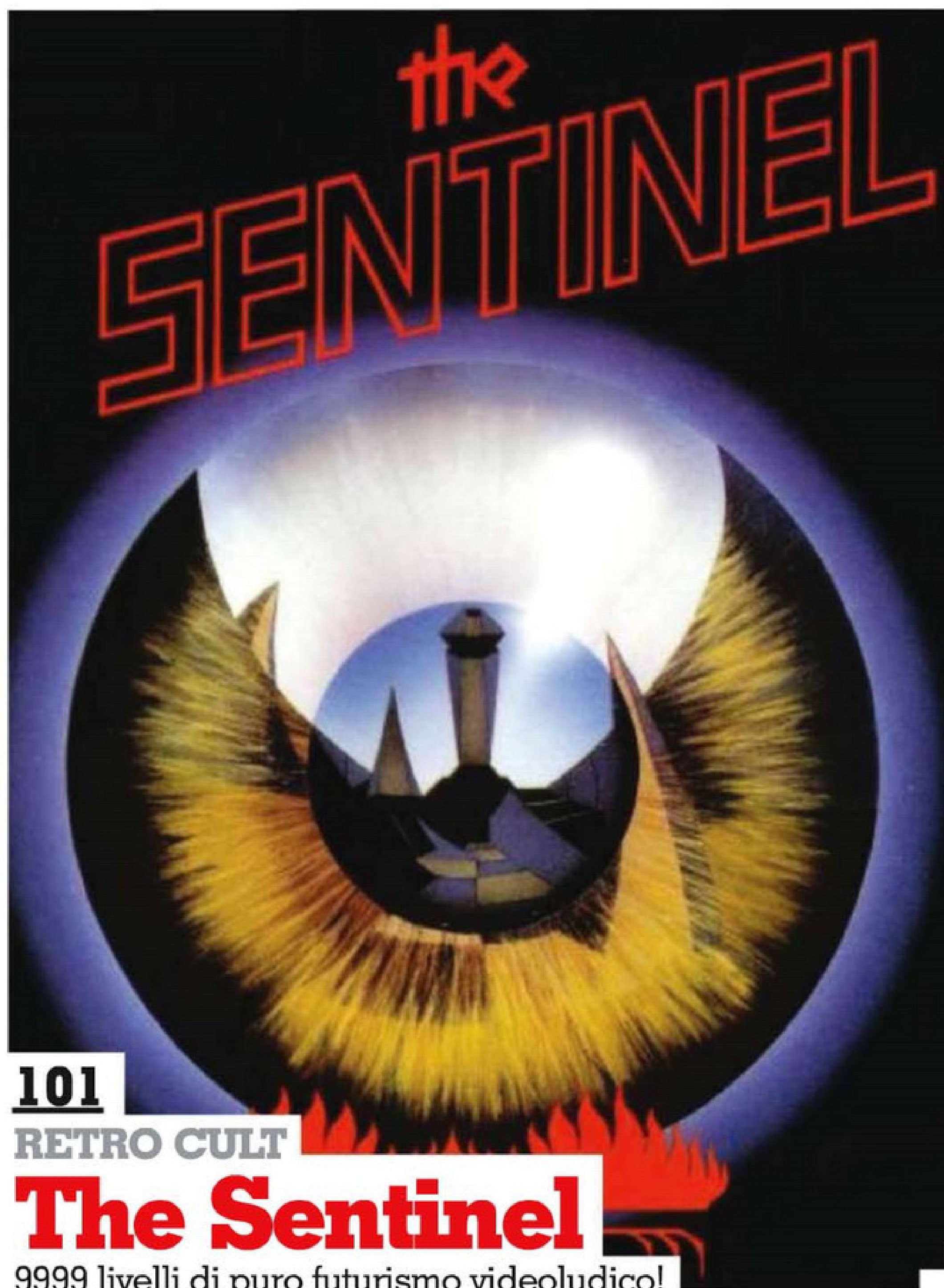
Chissà se il mondo del cinema deciderà mai di raccogliere la sfida lanciata dai creatori di Viewtiful Joe, portando sul grande schermo il nostro strampalato eroe. Noi speriamo di sì, magari in forma di cartoon, oppure in computer grafica stile Up. Potrebbe sicuramente funzionare, soprattutto considerando che ultimamente al cinema la vena un po' dissacratoria va per la maggiore, ancor più nel filone dell'animazione. Dopo Gli Incredibili, un nuovo supereroe (non troppo super) potrebbe entrare nei nostri cuori: lo aspettiamo!



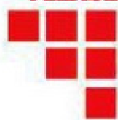
up▲ Ricordate il V-Watch, lo speciale dispositivo che al grido di "Henshin a go-go baby!" permette a Viewtiful Joe di trasformarsi in un supereroe dall'attillata tutina rossa?

Monica Gasbarri

RETRO



Per saperne di più e discutere dei contenuti di questa edizione, visita **www.gamerepublic.it!**



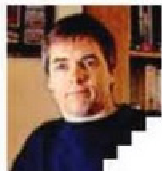
EJECT DISK, PLEASE

Apprendere del definitivo pensionamento dei floppy disk da tre pollici e mezzo è stato un po' come ricevere la notizia della morte di un caro parente anziano e malato da tempo: un evento toccante che, per quanto preventivato, trova sempre il modo di coglierti impreparato. Macabre metafore a parte, è facile ipotizzare che al mesto annuncio diffuso da Sony non più di un mesetto fa, la mente di tutti coloro che vissero la propria infanzia a "pane e Insert Disk 2" sia tornata al giorno in cui questi ergonomici gingilli rimpiazzarono i vetusti nastri. E credo che ciò vi abbia spinti a maturare una conclusione analoga a quella partorita allora: "è la fine di un'epoca". Nel caso specifico, parliamo tuttavia di un'epoca davvero cruciale per l'evoluzione

GURU MEDITATION

GEOFF CRAMMOND

CURRICULUM: FIREBIRD SOFTWARE / MICROSTYLE / MICROPROSE SYSTEMS **PORTFOLIO:** SUPER INVADERS (1981) / AVIATOR (1983) / REVS (1984) / REVS PLUS (1986) / THE SENTINEL (1986) / STUNT CAR RACER (1989) / F1 GRAND PRIX (SERIE, 1992 -2002)



MOLTI DEI SUOI FAN LO CHIAMANO AFFETTUOSAMENTE "RUNNING MAN", AMMICCANDO ALLA SUA MAESTRIA NEL CONCEPIRE GIOCHI DI CORSE. Eppure, per sua stessa ammissione, Geoff Crammond non aveva certo pneumatici e motori per la testa, quando mosse i suoi primi passi nella game industry. Come molti altri designer della sua generazione, il nostro eroe irruppe infatti sulla scena a bordo di uno space shooter, Super Invaders, salvo poi consolidare la propria esperienza nella programmazione con Aviator, un altro sparatutto di matrice stavolta storica. Dopo aver firmato quel brioso REVS che segnò il suo primo contatto col mondo delle quattro ruote, Geoff piazzò probabilmente il colpo della vita, sviluppando The Sentinel (v. Retro Cult), il cui strepitoso successo agevolò tuttavia il distacco dalla Firebird Software. Una volta abbandonata l'azienda con cui era nato e cresciuto, il neonato guru trascorse un triennio piuttosto tumultuoso, alla ricerca di una compagnia che potesse garantirgli maggior indipendenza. La risposta alle sue esigenze giunse dalla Microstyle, una piccola divisione interna alla più nota Microprose, per la quale firmò lo strepitoso Stunt Car Racer. Fu più o meno in concomitanza col lancio di quest'ultimo che in giro si iniziò ad accostare il termine "Running Man" al nome di Crammond, e bisogna ammettere che lui fece di tutto per sottoscrivere appieno il suo nuovo soprannome. Una volta promosso tra i ranghi di Microstyle, il grande Geoff avrebbe di fatti dato i natali al leggendario F1 Grand Prix, che, ancora oggi, dall'alto dei suoi quattro sequel, continua a essere riconosciuto come la più completa simulazione mai dedicata a questa particolare branca dell'automobilismo virtuale. Curriculum alla mano, l'ultimo lavoro di Crammond risale ormai al 2002, anno che salutò il debutto PC del quarto capitolo della serie. Da allora, c'è stato un prolungato silenzio, interrotto soltanto in occasione della cancellazione della conversione Xbox del titolo. Difficile stabilire se e quando il Running Man tornerà in pista: state comunque certi che, qualora dovesse capitare, non si farà fermare davvero da nessuno!





TOYS IN THE ATTIC

Andiamo a dare un' occhiata in soffitta e vediamo quale gingillo del nostro passato videoludico salterà fuori dal baule dei ricordi...



Alta densità, singola faccia, doppia faccia e chi più ne ha più ne metta. La tribù dei floppy disk è sempre stata in una fucina costante di evoluzioni.

LA STORIA IN POLLICI

Nascita, vita e scomparsa dei floppy disk

La chiusura dell'ultima fabbrica di Floppy Disk da tre pollici e mezzo ancora attiva pone fine a un ciclo epocale iniziato nel lontano 1967, anno in cui la IBM realizzò il primo, vetusto modello da otto pollici, ribattezzandolo "Memory Disk". Nato essenzialmente dall'esigenza di trovare un sistema versatile ed economico in cui stoccare dati, questo supporto si rivelò particolarmente adatto ad agevolare il caricamento dei microcodici sui mainframe System/370, tuttavia le sue eccessive dimensioni ne limitarono modalità di impiego e diffusione, spingendo pertanto la stessa major statunitense a elaborare soluzioni più ergonomiche. Da questi esperimenti sarebbe germogliata una lunga dinastia di progetti a tema, che trovarono prima nei floppy da 5 pollici e un quarto e successivamente nei dischetti da tre pollici e mezzo i propri alfieri più rappresentativi. Sulla delicata pellicola in silicio costituente l'anima di questi gioielli sono state incise alcune delle pagine più importanti della storia delle industrie videoludica e informatica, e la loro esistenza si è rivelata quantomeno determinante nell'affermazione di mercato registrata sia da ancestrali sistemi quali Apple II e BBC Micro, che da icone quali C64, Amiga e Atari ST, senza per questo tralasciare i PC fino alla fascia 486. Al di là dei nomi e delle date, oggi la nostra soffitta apre i battenti a quello che è stato l'inesauribile motore di questo business per almeno un trentennio. Un motore il cui rombo continuerà a riecheggiare per sempre nella nostra memoria, a fronte del suo recente, inevitabile arresto.

di questo business. Sarebbe quasi pleonastico ribadire, in effetti, l'importanza del ruolo rivestito da questo supporto nel corso degli ultimi trent'anni di storia informatica. Benché i Floppy avessero già abdicato da tempo a beneficio dei CD-ROM e dei DVD prima, e delle chiavette USB poi, sottolineare il peso specifico di questo "fatto" risulta pertanto doveroso, ed è proprio per evitare che passi inosservato che ci riserveremo il lusso di rinverdire brevemente gli estremi del mito, in quel di Toys in the Attic. Piccoli momenti di magica rievocazione retrò, direbbe un eventuale Marzullo dei pixel: ed è così che un'era si chiude ufficialmente, e una nuova epoca è appena cominciata...

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio



CHI L'HA VISTO?

FEVER PITCH SOCCER

1995 US GOLD MEGADRIVE / SNES / ATARI JAGUAR

Sarebbe stato troppo semplice celebrare la vigilia dei mondiali in Sud Africa rispolverando classici in pixel quali Kick Off, Sensible Soccer o Superside Kicks. Ecco perché oggi ci ritroviamo a parlare del misterioso Fever Pitch Soccer: un titolo quasi del tutto sconosciuto, che serbava tuttavia nel suo codice un paio di intuizioni davvero efficaci. Quello che, a prima vista, poteva passare soltanto come un floscio clone del primo, leggendario Fifa International Soccer per Megadrive, assumeva infatti inattesi toni strategici non appena scesi in campo: sconfitto un team rivale, l'utente poteva rubarne il giocatore più rappresentativo. In più, i suddetti "star player" vantavano caratteristiche singolari: c'erano attaccanti capaci di centrare lo specchio della porta da qualsiasi zona del campo, difensori iper-palestrati in grado di intimidire gli avversari e irredenti imbroglioni dediti a procurarsi rigori truffaldini. Va da sé che, con tali premesse, qualsiasi squadra controllata dal Player 1 avrebbe potuto trasformarsi in una compagine degna del team di Holly & Benji. Era dunque divertentissimo vivere le fasi finali dei tornei previsti dalle varie modalità del gioco. Logicamente, senza un impianto grafico degno di assecondare in modo adeguato dette inusuali caratteristiche, il potenziale di Fever Pitch Soccer sarebbe rimasto senz'altro inespresso: fortunatamente, anche in questo settore il titolo firmato US Gold si difendeva comunque benone, facendo onesto sfoggio delle risorse tecniche in forza ai sistemi ospitanti. Anche se, sulla carta, la versione più spettacolare avrebbe dovuto essere quella per Atari Jaguar, dobbiamo ammettere che Fever Pitch desse in realtà il suo meglio in ambito SNES. Ricordatevi quindi questo dettaglio, prima di mettervi sulle sue tracce!



Il rooster di squadre a disposizione di Fever Pitch Soccer contava ben 50 selezioni nazionali, i cui giocatori erano costituiti da sprite alquanto dettagliati e sufficientemente variegati.

INTO THE PIT

VAMPIRE'S EMPIRE

1988 DIGITEK / MAGIC BYTES - AMIGA / C64 / ATARI ST / MSX

Il protagonista di questo platform è un decrepito dottor Van Helsing che, a seguito di un micidiale attacco di demenza senile, si prende la briga di attraversare a piedi ben 160 schermate piene zeppe di vampiri. L'impavido ottuagenario ha a sua disposizione i più noti artifizi del mestiere, incluso l'impiego di provvidenziali specchi riflettenti volti a paralizzare gli avversari più ostili. Non raccontiamo fandonie quando affermiamo che molti giocatori rischiarono seriamente l'esaurimento nervoso nel tentativo di portare a termine il gioco. Tanto grazioso a vedersi quanto bastardo a giocarsi, questo piccolo classico firmato Magic Bytes è senz'altro consigliabile ai più coriacei reduci della Golden Age dei platform.



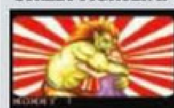
Inutile aggiungere che, senza supporto di uno sprite tanto bizzarro come quello del dottor Van Helsing, Vampire's Empire non sarebbe andato troppo lontano. Ancora oggi, osservare la bisbetica espressione del nonnino ammazzavampiri vale infatti il prezzo del biglietto!

WEIRDOGAMES INC.

BAD ENDINGS
QUANTA FATICA PER NULLA!

5. "VOGLIO TORNARE BAMBINO!" ...DISSE BLANKA

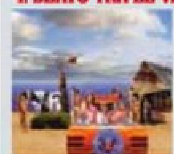
STREET FIGHTER II - ARCADE / SNES / MEGADRIVE



La Gran Parade dei finali loffi non poteva che iniziare da quello riservato al villoso Blanka dai ragazzi della Capcom in quel di Street Fighter II: nel giro di sole due stitiche schermate, quello che molti avevano inquadrato come l'Incredibile Hulk delle Favelas si trasformava di fatto in un romantico mammone, pronto a balzare in grembo alla sua vecchia piangendo fiumi di lacrime coccolose... Sigh, sob...

4. BEATO TRA LE VACCHE

CRUIS'N USA - ARCADE



Ben oltre i limiti del kitsch la sequenza finale del mesto Cruis'n Usa della Midway: nella schermata incriminata si poteva infatti ammirare il Presidente USA intento a celebrare la fine della gara a mollo, nel montacarichi del suo furgone riconvertito a tinozza da bagno. Tutto ciò sarebbe peraltro avvenuto sul tetto della Casa Bianca, mentre una nutrita rappresentanza di vacche (bovine e non) partecipava del suo gaudio.

3. WELL DONE?!

NAVY SEALS - AMIGA



Per il solo fatto di aver portato a termine un gioco brutto e bastardo come Navy Seals, gli sviluppatori avrebbero dovuto premiare il giocatore reo dell'impresa rimborsandogli almeno il prezzo del gioco. Invece come ricompensa degli indicibili sforzi perpetrati, si otteneva soltanto una misera schermata su cui pavoneggiarsi. Schermata che preannunciava, tra l'altro, altri inquietanti incarichi!

2. LACONICO EPITAFFIO

COMMANDO - C64



Prendere visione del gelido "Congratulations" stampato in nero su bianco nella schermata finale di Commando in versione C64 era un colpo tanto basso da superare persino la delusione patita con Navy Seals: se si pensa a quanti giocatori siano finiti in manicomio nel tentativo di concludere il gioco, non si può infatti che restare atterriti di fronte al sadico cinismo mostrato degli sviluppatori della Elite. Eccheddiamine!

1. THE END?

SHENMUE II - DREAMCAST



Ok, il finale di Cruis'n Usa farà pena, quello di Commando anche peggio, ma nulla di tutto ciò è paragonabile all'epilogo di Shenmue II... Anche perché qui non solo mancava la più stitica scritta, ma anche il finale vero e proprio! In altre parole, è come leggere un edizione di Weirdogames che si interrompe d'improvviso proprio mentre vi si stava rivelando che [...to be continued?]

DEAD POETS' SOCIETY

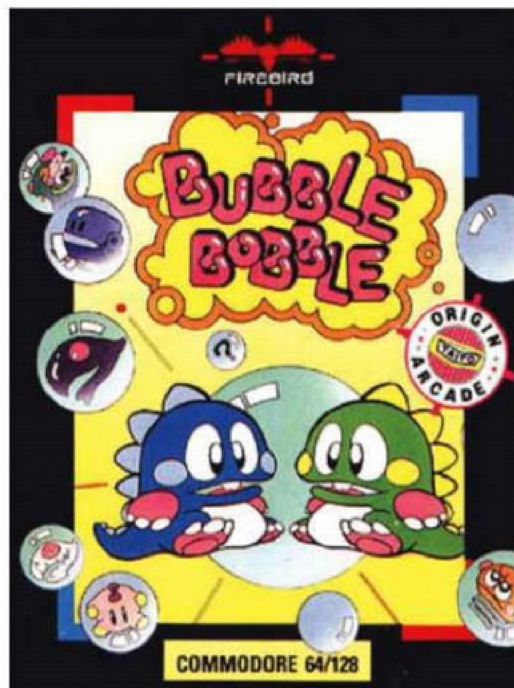
FIREBIRD SOFTWARE

(1984-1989)

LA FENICE CHE PARLAVA COCKNEY

FIREBIRD SOFTWARE LTD. VENNE FONDATA NEL LONTANO 1984 IN QUALITÀ DI SUSSIDIARIA DEL MARCHIO TELECOMSOFT, noto altresì come divisione informatica della British Telecom. Battezzata inizialmente col nome di Firefly Software, l'azienda assunse il suo storico monicker grazie a un'intuizione del suo direttore marketing, James Leavey, che optò per l'immaginifico logo della fenice, ispirandosi al celebre "Uccello di Fuoco" di Igor Stravinskyj. Sin dai suoi primi vagiti, la label iniziò a operare nel settore 8Bit servendosi di due parallele divisioni interne, la Firebird Silver e la Firebird Gold, i cui prodotti si differenziavano sia per il target di pubblico cui erano rivolti, sia per il budget riservato al loro sviluppo. Questa soluzione, che anticipava di netto le politiche interne oggi tanto care a compagnie quali Ubisoft, Electronic Arts e Activision/Blizzard, non tardò a rivelarsi oltremodo efficace, tant'è che a poco più di un anno dal suo formale debutto, la compagnia rivestiva già un ruolo di primo piano sulla scena videoludica europea. Grazie a questo insolito ma vincente approccio aziendale, i responsabili del brand avevano infatti avuto l'opportunità di dar voce a una moltitudine di game designer emergenti, alcuni dei quali sarebbero ben presto assurti al rango di guru assoluti dell'industria. Per avere un'idea più concreta del patrimonio di talenti a disposizione di Leavey e soci, basterà probabilmente citare nomi come David Braben, Geoff Crammond e Dene Carter, i quali trovarono proprio sotto l'ala protettrice di Firebird le condizioni ideali per dare vita a classici del calibro di Booty, Elite, The Sentinel, Druid e REVS. Come è facile prevedere, lo strepitoso successo ottenuto da queste produzioni si tradusse in molteplici iniziative societarie di dubbio valore, che culminarono nella fondazione di ulteriori suddivisioni interne come Firebird Super Silver e Firebird Hot!. Inoltre, i magnati di Telecomsoft si dedicarono anche all'acquisizione di alcune etichette indipendenti, senza per questo dimenticare di stringere accordi piuttosto avventati con altrettanti publisher, tra cui Ultimate Play The Game: una holding fin troppo vicina alla ormai decaduta Sinclair. All'inizio del 1988, Firebird doveva pertanto apparire come un avido signorotto feudale, circondato da vassalli ben poco dediti alla causa e ancor meno capaci di renderle onore. In men che non si dica, la label accusò quindi un drastico impoverimento del suo catalogo che, sommandosi all'inarrestabile fuga dei geni di cui sopra, finì col minarne pesantemente le fondamenta. Quando, al termine del 1989, la vecchia Telecomsoft si ritrovò costretta a vendersi alla Microprose pur di coprire i debiti accumulati nel frattempo, i dirigenti della compagnia scoprirono infine di essere molto più vulnerabili di quanto pensassero. E alla sacra fenice che parlava con l'accento cockney non rimase altro che ripiegare le sue ali infuocate e seguire la sua matrigna nella sua nuova casa.

BOOTY, ELITE, REVS: SONO SOLO ALCUNI DEI CAPOLAVORI DELLA FIREBIRD



A cavallo tra il 1987 e il 1989, Firebird rivestì anche il ruolo di publisher, distribuendo titoli di grande rilievo mediatico come Bubble Bobble, Rainbow Islands e Rick Dangerous.

MEMORABILIA

- BOOTY 1984
- ELITE 1985
- THE SENTINEL 1986
- DRUID 1986
- REBEL STAR 1986
- REVS 1986
- THE GOLDEN PATH 1987
- PANDORA 1988
- SAVAGE! 1988
- SAMURAI WARRIOR: THE BATTLES OF USAGI YOJIMBO 1988
- SABRE WULF 1988
- VIRUS 1988

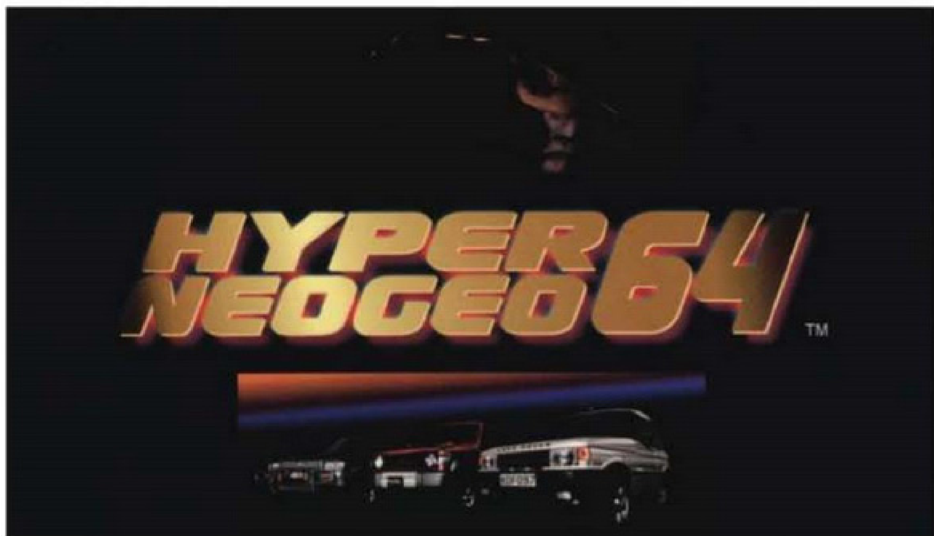
ARCADE FEVER



HYPER NEO-GEO 64

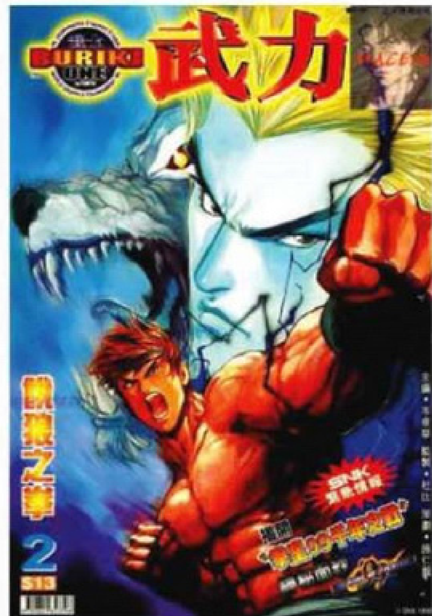
SNK & POLIGONI: CRONACA DI UN AMORE IMPOSSIBILE

COME BEN SAPPIAMO, NON TUTTI I COLOSSI DELL'ERA BITMAP RIUSCIRONO A SUPERARE INDENNI, la rivoluzione digitale che sdoganò le tecnologie poligonali come nuovo standard produttivo in fatto di game design. Tra questi, si distinse in termini particolarmente negativi la mitica Shin Nihon Kikaku di Osaka, il cui maldestro tentativo di riconvertire la propria politica aziendale si risolse in uno dei più grandi flop che la storia ricordi: quello dell'Hyper Neo-Geo 64. Sviluppato con il preciso scopo di regalare al vecchio Neo Geo MVS un erede in grado di gestire in scioltezza quelle architetture tridimensionali che avevano decretato il successo di PSX ed affini, il sistema debuttò in ambito Arcade nel settembre del 1997, registrando un accoglienza piuttosto fredda. L'inefficacia del titolo abbinato al suo lancio, il mediocre gioco di corse Road's Edge, suscitò profonde perplessità tra i seguaci della major. Perplessità destinate a tramutarsi in una seria delusione non appena Samurai Shodown 64 (1998) giunse alla prova del gettone. Piuttosto che regalare ai fan della serie quell'arricchimento concettuale che nessun mosaico in pixel avrebbe mai potuto favorire, questo titolo finì infatti con l'evidenziare i limiti di un hardware sostanzialmente immaturo per tentare l'assedio ai propri concorrenti: un dato di fatto ineluttabile, che spinse i magnati di SNK ad accantonare l'idea di realizzare una versione casalinga del progetto, fino a quando gli sviluppatori non avessero imparato a "dare del tu" ai rispettivi tool di sviluppo. Tuttavia, l'Hyper Neo-Geo 64 non aveva purtroppo bisogno di una semplice proroga del periodo di rodaggio. Come dimostrarono prima il claudicante X-Rally (maggio 1998), poi Beast Busters (settembre 1998) e infine l'inutile sequel Samurai Shodown 64: Warrior's Rage (ottobre 1998), la scheda non godeva delle capacità necessarie a conferirle uno spessore adeguato all'impresa che gravava sulle sue spalle. Falliti pertanto gli ultimi tentativi di riscatto, lo scioccante Fatal Fury: Wild Ambition (gennaio 1999) e il discreto Buriki One (maggio 1998), i responsabili dell'esperimento decisero quindi di issare bandiera bianca, abbracciando al contempo quello strenuo ritorno al bitmap che avrebbe permesso alla compagnia di sopravvivere strenuamente fino al giorno dell'inevitabile crack, con conseguente acquisizione da parte della Playmore. A seguito di questa fusione, SNK avrebbe tentato più volte di riaprire il discorso 3D, senza però ottenere esiti significativi. L'ultimo sforzo in tal senso è stato effettuato proprio di recente, con l'insignificante Samurai Shodown Sen (Arcade, Xbox 360), ennesima dimostrazione che tra SNK e poligoni non sembri proprio correre buon sangue.



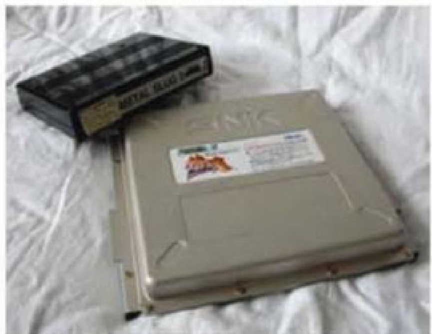
SI SALVI CHI PUÒ

Di tutta la produzione Hyper Neo-Geo 64, esperti e collezionisti sono soliti salvare soltanto lo sparatutto su rotaia Beast Busters e Buriki One, picchiaduro a incontri dal taglio simulativo, dedicato al mondo delle arti marziali miste. In qualità di riuscito clone di The House of the Dead firmato SEGA, il primo dei due godette in effetti di un certo successo in sala giochi, mentre il secondo riuscì ad accalappiare l'attenzione di molti SNK fan ospitando nel suo rooster di lottatori nientemeno che il prode Ryo Sakazaki di Art of Fighting.

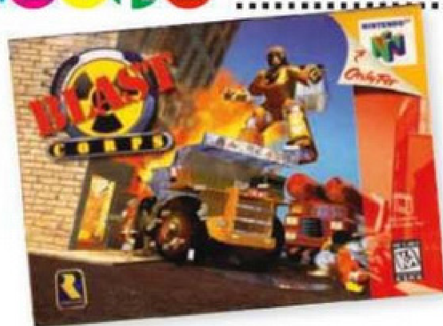




Di tutti i titoli prodotti su Hyper Neo-Geo 64, solo Fatal Fury: Wild Ambition godette di una conversione per sistemi da casa. Il gioco venne infatti distribuito su PlayStation nel 1999.



Dopo aver abbandonato il progetto Hyper Neo-Geo 64, SNK decise di investire l'esiguo patrimonio rimasto a sua disposizione nel supporto della scheda grafica Atomiswave.



Voglia di remake
BLAST CORPS
1997 RARE/NINTENDO - N64





GIOCANDO A BLAST CORPS COL SENNO DI POI, NON SI PUÒ FARE A MENO DI CHIEDERSI DOVE SIA FINITA LA VECCHIA RARE E, soprattutto, quando avremo nuovamente occasione di confrontarci con prodotti tanto freschi e originali. Il piccolo gioiello in questione non sarà stato di certo il titolo più appariscente del catalogo della compagnia anglosassone, eppure nel suo codice era comunque possibile rintracciare intuizioni tanto brillanti da conferirgli un spessore quasi del tutto estraneo a buona parte dei progetti che affollano il mercato odierno. Tanto esile quanto brillante, il leitmotiv del gioco vedeva gli utenti impegnati a sventare la minaccia costituita da un missile termonucleare sfuggito al controllo dei suoi emissari, la cui caduta sul pianeta ne avrebbe segnato l'inesorabile distruzione. Piuttosto che delinearsi lungo i tratti di un semplice sparatutto o di chissà quale astrusa simulazione di volo, il gameplay prevedeva che si sfruttasse il supporto di svariati veicoli demolitori per sgombrare i terreni interessati dal percorso ideale del missile, così da evitare che il suo passaggio venisse ostacolato da strutture, monumenti ed ogni altro genere di intralcio a tema. Nel seguire dinamiche che non faticheremmo ad accomunare a quelle di un comune puzzle game, i giocatori avrebbero pertanto avuto occasione di sbizzarrirsi alla guida di possenti bulldozer, gigantesche gru e mezzi articolati di varia natura, ripulendo energicamente scenari alquanto ricchi di dettagli e oltremodo interattivi. Con il missile puntualmente in agguato e il costante pericolo di un tragico impatto sempre dietro l'angolo, l'esperienza di gioco offerta da Blast Corps si rivelava quanto mai adrenalinica e non era affatto raro riscoprirsi a scorrazzare lungo i paesaggi col cuore in gola, nel tentativo di abbattere in tempo il palazzo o il monumento situato sulla traiettoria del razzo. A complicare ulteriormente le cose, c'era poi l'obbligo di salvare i civili intrappolati negli edifici, mediante l'impiego di appositi elicotteri da trasporto: un obiettivo parallelo degno di rievocare gli antichi fasti di classici come H.E.R.O ed Helicopter. Per il sommo gaudio di tutti i suoi fruitori, gli estremi di questo intrigante concept trovavano opportuno riscontro in un comparto tecnico capace di fare discreto uso delle risorse in forza all'N64. Benché l'impatto visivo del gioco, con la sua funzionale prospettiva a volo d'uccello, fosse tutto sommato ordinario, la cura riservata alla gestione della fisica applicata agli elementi in scena e la stessa complessità di questi ultimi conferivano al tutto l'adeguato appeal, decretando pertanto la riuscita di un titolo che avrebbe senz'altro meritato un'eco mediatica ben più significativa, come pure un successore che ne ampliasse a dovere le caratteristiche.





Oltre a essere particolarmente ricchi di dettagli, gli scenari ospitavano diversi segreti e altrettanti Easter Egg rinvenibili solo esplorandone ogni più recondito anfratto.



BATTLEFIELD

L'intrepido protagonista di Blast Corps era in grado di controllare più veicoli nell'ambito delle missioni in cui era coinvolto. Al di là di bulldozer, baliste e autoarticolati, poteva fare anche uso di avveniristici esoscheletri bionici come la Cyclone Suit, nonché di diversi robot dal look alquanto nipponico. Il piccolo grande eroe era persino libero di spostarsi a piedi lungo gli scenari: una pratica rischiosa, che gli sarebbe tuttavia valsa l'eventuale scoperta di ulteriori mezzi di demolizione.

RETRO CULT

THE SENTINEL

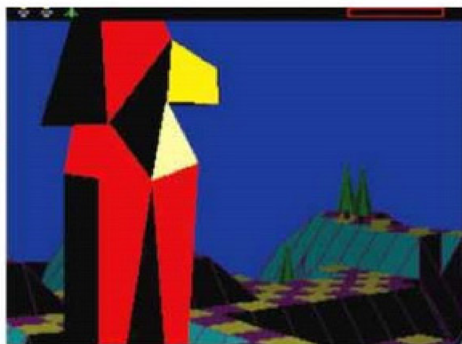
1985 FIREBIRD SOFTWARE (BBC MICRO / C64 / AMSTRAD CPC / SPECTRUM ZX / ATARI ST / AMIGA / PC)

IL SENTINEL DI GEOFF CRAMMOND È UNO DI QUEI GIOCHI IL CUI TITOLO SALTA PUNTUALMENTE FUORI OGNIQUALVOLTA SI CERCHI DI TRACCIARE UNA CRONISTORIA DELL'EVOLUZIONE DEL GAME DESIGN. Le qualità che gli hanno favorito questo ruolo istituzionale sono senz'altro molteplici e convergono tutte nella tesi che inquadra il progetto come profeta assoluto del 3D, nonché padre "biologico" del concetto di realtà virtuale.

Sebbene all'epoca della sua uscita nessuno avesse la preparazione adatta a comprendere appieno gli estremi dell'opera, né tantomeno idea del suo elevato valore pioneristico, non furono tuttavia in pochi a individuare nel suo codice caratteristiche concettuali uniche. Piuttosto che limitarsi a bollare quell'ammasso di elementari architetture poligonali come una semplice, bizzarra parodia di sparatutto, esperti e giocatori di tutto il mondo preferirono pertanto attribuirgli sin da subito l'etichetta di "esperimento grafico", riservandosi parallelamente l'ardire di esplorarlo così come degli intrepidi cosmonauti farebbero con un reperto alieno rinvenuto chissà dove. A sentir parlare i reduci di quell'esperienza diretta, si scopre che The Sentinel aveva il potere di stregare ogni utente al pari di un arcano incantesimo. Un vero e proprio sortilegio, le cui fitte trame traevano preziosa energia da pirotecniche stroboscopie e vertiginose prospettive visive. A enfatizzare l'insolita sensazione di meraviglia ottenibile joystick alla mano, subentrava inoltre il fascino della visuale in prima persona: ai tempi, poco meno di un lusso per pochi eletti, il cui sfruttamento era comunque rimasto fino ad allora vincolato al solo supporto di GdR dall'impostazione statica. Aggiungendo a questo avveniristico calderone di intuizioni il fatto che il motore del gioco fosse in grado di elaborare la struttura dei livelli pressoché in autonomia, risulta pertanto possibile maturare la consapevolezza del fatto che in una manciata di byte il signor Crammond era davvero riuscito a distillare l'essenza stessa del futuro dei videogiochi.

Disgraziatamente, il tempo non è stato molto clemente con The Sentinel, e a vederlo girare oggi su dispositivi come C64 o Spectrum ZX risulta quasi difficile riconoscergli tutti questi meriti. Sia come sia, al dì la di quel vetusto impianto visivo, che pare quasi rievocare gli elementari scarabocchi di un bimbo, e persino oltre i limiti di uno scrolling reo di aggiornare la schermata con circa 3 secondi di ritardo rispetto all'input di movimento, è in ogni caso possibile scorgere ancora quella geniale scintilla creativa che spinge tutt'ora migliaia di archeologi del silicio a cimentarsi nella strenua difesa di quegli spigolosi, indimenticabili panorami virtuali.



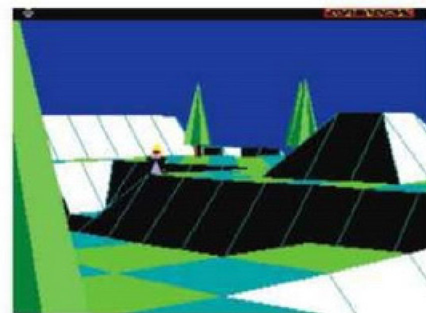


La visuale in prima persona raffigurava il punto di vista del Synthoid, un dispositivo cibernetico specializzato nella ricerca e nella distruzione di tutti gli elementi che costituivano una minaccia per i panorami di cui era custode.



LA VERSIONE PERFETTA

Sono ormai diversi anni che i retrogamer si interrogano su quale sia la versione di The Sentinel che converrebbe giocare per godere appieno dello spessore dell'opera. I più tradizionalisti ritengono che il titolo vada provato sul vetusto BBC Micro, dato che fu questo il sistema su cui Crammond ne sviluppò il codice nativo. Altri invece sono del parere che per vivere al meglio la "Sentinel Experience" occorrerebbe giocarci su un sistema a 16Bit, in modo da aggirare ogni problematica relativa alla scattosità dello scrolling. Dal nostro punto di vista, testare la vecchia versione PC potrebbe rivelarsi un giusto compromesso tra le due posizioni.



IL COLLEZIONISTA

La vostra guida mensile ai più rari tesori retro

Old School

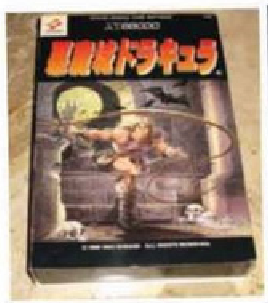
LA STORIA DELL'HOME GAMING non si può ridurre al solo settore delle console. Sebbene l'interesse legato a sistemi come l'Atari 2600, il Super Nintendo e il Saturn sia indubitabile, dobbiamo pure riconoscere che, in una ipotetica classifica delle piattaforme di gioco più influenti di ogni tempo, troverebbero spazio anche macchine come il Commodore 64 e l'MSX. Naturalmente, il popolo dei collezionisti non è insensibile al fascino degli home computer, e soprattutto coloro che si avvicinarono ai videogiochi negli anni Ottanta fanno a gara per accaparrarsi pezzi di pregio relativi all'ambito in questione. Di questa folta schiera di appassionati fa parte Giuseppe Papa, 32enne bergamasco cresciuto a pane e Amiga. Vi presentiamo qui una piccola parte della sua collezione, che comprende, fra le altre cose, lo sconosciuto Archimedes, sistema dalle incredibili potenzialità tecniche prodotto da Acorn nel 1987. Tra le altre macchine in possesso di Giuseppe, sono assolutamente da segnalare l'X68000, computer nipponico che ospitò innumerevoli conversioni da coin-op, e lo storico Sinclair ZX-80, ad oggi molto ricercato tra gli esperti.

Lucio Campani

www.gamescollection.it

Dettagli

NOME: Giuseppe
COGNOME: Pane
SISTEMA: Archimedes
ANNO PRODUZ.: 1987
RITIRO DAL COMMERCIO: 1994-96



Akumajou Dracula per X68000: versione nippo di uno tra i più amati episodi appartenenti alla saga di Castlevania.



Un intenso primo piano del Sinclair Zx-80. Il primo home computer di casa del mitico Sir Clive...



retromarket

LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

NOTA: le quotazioni indicate nel borsino si riferisco a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi. Il simbolo indicato tra parentesi evidenzia le tendenze del prezzo di mercato relative ai pezzi illustrati.

■■■ QUESTO MESE, tra i numerosi pezzi da museo troveremo alcuni dei titoli più celebrati delle ere a 8 e 16Bit, come Elite, The Great Giana Sisters, The Secret Of Monkey Island e Metal Gear per MSX2. Per non parlare dei sistemi più rappresentativi dell'epoca: C64, Spectrum ZX, Amiga 500 e Acorn Archimedes. Buona caccia!



TITOLO: Elite
SISTEMA: Commodore 64
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1985 / Firebird
SVILUPPO: David Braben e Ian Bell
FORMATO: Cassetta
QUOTAZIONE: 25-30 euro (=)



TITOLO: Great Giana Sisters
SISTEMA: Commodore 64
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1987 / Time Warp
SVILUPPO: Rainbow Arts
FORMATO: Cassetta
QUOTAZIONE: 70-80 euro (↑)



TITOLO: Creatures 2 – Torture Trouble
SISTEMA: Commodore 64
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1992 / Thalamus
SVILUPPO: Apex Comp. Prod.
FORMATO: Cassetta
QUOTAZIONE: 15-20 euro (=)



TITOLO: Jet Pac
SISTEMA: ZX Spectrum
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1983 / Ultimate
SVILUPPO: Ultimate
FORMATO: Cassetta
QUOTAZIONE: 5-10 euro (=)



TITOLO: Pssst
SISTEMA: ZX Spectrum
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1983 / Ultimate
SVILUPPO: Ultimate
FORMATO: Cassetta
QUOTAZIONE: 5-10 euro (=)



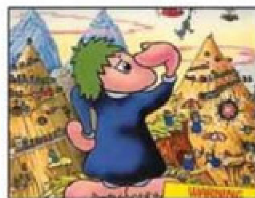
TITOLO: Penguin Adventure
SISTEMA: MSX
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1986 / Konami
SVILUPPO: Konami
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 40-50 euro (=)



TITOLO: Metal Gear
SISTEMA: MSX2
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1987 / Konami
SVILUPPO: Konami
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 90-100 euro (↓)



TITOLO: Aleste
SISTEMA: MSX2
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1988 / Compile
SVILUPPO: Compile
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 180 - 190 euro (=)



TITOLO: Lemmings
SISTEMA: Acorn Archimedes
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1992 / Psygnosis
SVILUPPO: DMA Design
FORMATO: Floppy disk
QUOTAZIONE: 10-15 euro (=)



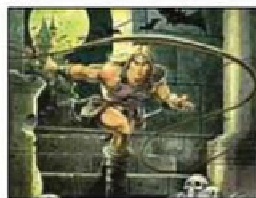
TITOLO: The Secret of Monkey Island
SISTEMA: Amiga 500
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1990 / Lucasfilm
SVILUPPO: Lucasfilm
FORMATO: Floppy disk
QUOTAZIONE: 30-40 euro (=)



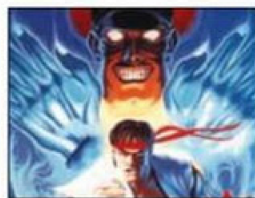
TITOLO: Project X
SISTEMA: Amiga 500
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1992 / Team 17
SVILUPPO: Team 17
FORMATO: Floppy disk
QUOTAZIONE: 20-25 euro (=)



TITOLO: Superfrog
SISTEMA: Amiga 500
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1993 / Team 17
SVILUPPO: Team 17
FORMATO: Floppy disk
QUOTAZIONE: 30-35 euro (=)



TITOLO: Akumajou Dracula
SISTEMA: X68000
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1993 / Konami
SVILUPPO: Konami
FORMATO: Floppy disk
QUOTAZIONE: 120-130 euro (↓)



TITOLO: Street Fighter 2 Dash
SISTEMA: X68000
ANNO DI PRODUZIONE / PUBLISHER: 1993 / Capcom
SVILUPPO: Capcom
FORMATO: Floppy disk
QUOTAZIONE: 30-40 euro (=)



NOME SISTEMA: Commodore 64
ANNO DI PRODUZIONE: 1982
CASA PRODUTTRICE: Commodore
VERSIONE: europea
QUOTAZIONE: 35-45 euro (=)



NOME SISTEMA: ZX Spectrum 48k
ANNO DI PRODUZIONE: 1982
CASA PRODUTTRICE: Sinclair
VERSIONE: europea
QUOTAZIONE: 35-40 euro (=)



NOME SISTEMA: Msx Turbo R
ANNO DI PRODUZIONE: 1990
CASA PRODUTTRICE: Panasonic
VERSIONE: giapponese
QUOTAZIONE: 350-450 euro (↑)



NOME SISTEMA: Archimedes A3010
ANNO DI PRODUZIONE: 1992
CASA PRODUTTRICE: Acorn
VERSIONE: europea
QUOTAZIONE: 130-140 euro (=)



NOME SISTEMA: Amiga 500
ANNO DI PRODUZIONE: 1987
CASA PRODUTTRICE: Commodore
VERSIONE: europea
QUOTAZIONE: 45-55 euro (↑)



NOME SISTEMA: X68000
ANNO DI PRODUZIONE: 1987
CASA PRODUTTRICE: Sharp
VERSIONE: europea
QUOTAZIONE: 500-600 euro (=)

di Simone "Akira" Trimarchi
akira@clansol.net



Gli strategici in tempo reale online non sono mai cambiati da Starcraft 1 a 2. Ma sarà vero?

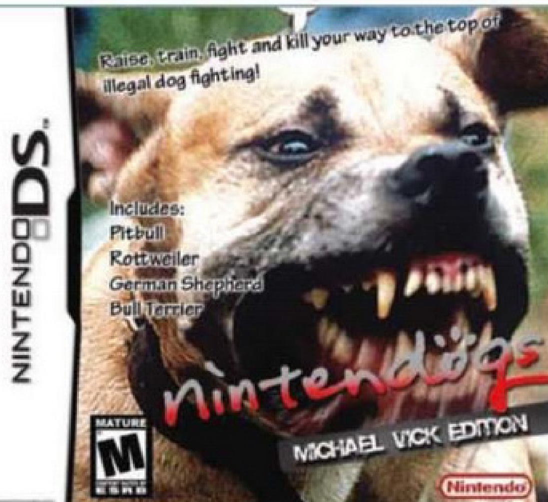
EVOLUZIONE STRATEGICA

SIMONE "AKIRA" TRIMARCHI nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it

La strategia online ha molte forme. C'è strategia in Call of Duty, c'è strategia in Street Fighter 4, c'è strategia quando si gioca a FIFA: per essere migliori di qualcun altro, di sicuro bisogna usare il cervello e non solo l'abilità. Ma, ovviamente, gli RTS come Starcraft, Warcraft o Halo Wars sono quel tipo di giochi in cui ci si aspetta di dover pensare più che in altri. Organizzare i propri movimenti su un campo di battaglia mentre si decide come spendere le proprie risorse e si tenta di prevedere le mosse dell'avversario richiede effettivamente pianificazione tattica, oltre a una discreta dose di pazienza. In questi mesi sto provando la beta di Starcraft 2, il prossimo strategico in tempo reale di Blizzard, e mi sono trovato a fare una riflessione sull'evoluzione del genere. SC2 è davvero identico a Starcraft, nonostante arrivi 12 anni più tardi. Segno sicuramente di una grande attenzione verso la propria community e i propri fan, ma anche ammissione di colpa: il genere non riesce a proporre nuove soluzioni che il pubblico apprezzi. Non è raro, infatti, che tantissimi giocatori siano restii a migrare sui seguiti delle loro saghe preferite, preferendo di gran lunga l'originale. Forse il punto è che, mentre negli altri generi si sono cercate sì semplificazioni che rendessero l'esperienza di gioco meno difficile ma anche nuove e convincenti modalità di vittoria, negli RTS l'obiettivo a fine partita è sempre lo stesso dagli albori: distruggere tutti gli edifici dell'avversario. Per questo motivo, le varie evoluzioni, da Command & Conquer (primo RTS ad aver avuto successo online) in poi, hanno interessato soprattutto lo stile di gioco che un giocatore deve adottare, ma le strategie per vincere sono identiche. Ed è un peccato, perché il genere, a mio avviso, rimane uno dei più affascinanti, oltre che estremamente divertenti ed educativi, e forse avrebbe beneficiato di una rinfrescata, non perdendo il suo appeal sulle nuove generazioni. Ci sono stati però due buoni tentativi: uno è rappresentato dalla saga di Dawn of War che, soprattutto con l'ottima seconda installazione, ha proposto una modalità di vittoria totalmente differente dal solito. È ottenuta dal giocatore che tiene per cinque minuti la maggioranza dei punti controllo sulla mappa: è impossibile quindi rimanere in difesa, bisogna sempre movimentare la partita in qualche modo. I due capitoli della serie hanno avuto un discreto successo e inizialmente THQ sembrava voler garantire loro un ottimo supporto: nel 2005 e nel 2006 sono state discipline "olimpiche" dei World Cyber Games, prima di cadere nella disgrazia del cattivo bilanciamento tra le razze. Sorte simile a quella avuta da World in Conflict, secondo esempio che porto come innovazione del genere nonché altro esperimento davvero poco compreso, eppure da considerare un capolavoro. Massive Entertainment ha tentato di proporre un multiplayer competitivo fuori dagli schemi: i giocatori sono divisi in squadre da cinque e ognuno di loro controlla solamente un tipo di truppa. Grazie a questa innovazione, probabilmente banale pensando ad altri generi, vincere una partita è questione anche di coordinazione tra le menti, e non solo di strategia. WIC ha tenuto banco nei circuiti internazionali grazie al CPL World Tour, per la stagione 2007-2008 in cui è stato supportato. Peccato sia stata l'ultima nell'esistenza dell'evento, così come l'unico momento di gloria per il suddetto gioco. Ora, ovviamente, aspettano tutti Starcraft 2, che sicuramente monopolizzerà l'attenzione dell'eSport con meccaniche di 12 anni fa. A questo punto, bisognerebbe indagare sul perché, probabilmente in tutto il gaming competitivo, è molto meglio essere dei conservatori per avere successo. Appuntamento alla prossima column, per ora: say GG and Leave.

"Starcraft 2 è davvero identico a SC, nonostante arrivi 12 anni più tardi; segno sicuramente di una grande attenzione verso i propri fan ma anche ammissione di colpa: nel genere non c'è evoluzione"





Che dite, ora fa più "blockbuster"? Ovviamente, si tratta di un fake scovato in rete.



EUGENIO ANTROPOLI
segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.



Percezione culturale VS dati di vendita

BLOCKBUSTER: UN TERMINE, DUE SIGNIFICATI, MOLTA CONFUSIONE

Se prendiamo una lista di giochi che ben hanno figurato nelle vendite negli ultimi 10 anni, noterete che molto spesso tra quelli più "urlati" dai publisher, con tanto di discussioni pro e contro un determinato titolo/formato sui vari forum e blog sparsi nel web-globo, spesso a farla da padrone sono i cosiddetti "giochi da hardcore gamer". Mi spiego: quante volte vi siete scannati per Nintendogs? E per Killzone 2? Scommetto che la maggior parte di voi propenderà per il secondo. Analizziamoli, ora, dai dati di vendita: 23 milioni di copie per il "giochino" DS, contro 3,19 milioni del "blockbuster" per PS3. I numeri li ho presi da Vgchartz, che, se non si può fregiare di dati ufficiali, quanto meno prova a fare delle stime realistiche che si avvicinano ai dati reali di vendita al pubblico e non ai distributori. Ora, definireste Killzone 2 un blockbuster? Sì, se si prende l'accezione culturale del termine, ovvero un prodotto che fa della spettacolarizzazione tecnico-sensoriale il suo punto di forza (tranne 3 film, i 50 maggiori incassi nel cinema hanno nel loro DNA queste caratteristiche). Evidentemente no, tuttavia, dai dati di vendita. Il termine "blockbuster", abusato ma funzionale nel cinema, troppo spesso viene usato, e a mio avviso in modo sbagliato, nel mondo videoludico. Un blockbuster è per definizione una grossa e costosa produzione che ha ottenuto un tale successo popolare e, ovviamente di incassi al botteghino, da fargli guadagnare appunto il sospirato aggettivo. Il Cavaliere Oscuro è un blockbuster, Heavy Rain no. Modern Warfare 2 è un blockbuster, The Hurt Locker no. E nemmeno Killzone 2. E Nintendogs? Lo definireste blockbuster? Nel senso, accomunereste il termine (culturale in questo caso) a un gioco in cui bisogna accudire docili cagnolini? Non siamo abituati a usare questa parola con le steroidee pellicole di Bruckhameriana memoria?

Di contro, rimanendo in ambito cinematografico, blockbuster può essere considerato anche un prodotto a basso budget che ottiene incassi ben oltre le aspettative, vedi il recente Paranormal Activity o il capostipite del genere finto/amatorial Blair Witch Project, in cui è il marketing virale a determinare o meno il successo della pellicola. Ma se questi ultimi film nelle classifiche al botteghino vanno ben oltre la quattrocentesima posizione (fonte boxofficemojo), in ambito videoludico la situazione è completamente opposta, con giochi a medio e basso budget a dominare i dati di vendita. Un caso su tutti? Brain Training, che figura al tredicesimo posto tra i titoli più venduti di sempre. Quanto sarà costato? Poco. Quanto ha venduto? 19 milioni di copie, e facilmente supererà lo scoglio dei 20 milioni di unità entro la fine dell'anno. Giro d'affari? Oltre mezzo miliardo di euro (Paranormal Activity supera di poco i 100 milioni di dollari). Un breve sguardo al resto della classifica, e noterete che per trovare il primo gioco "degno" del sospirato aggettivo dobbiamo spostarci fino alla quattordicesima posizione, dove figura San Andreas in versione PS2 (in realtà, tenendo conto delle varie versioni di Modern Warfare 2, si superano i 20 milioni di pezzi).

> "Il Cavaliere Oscuro è un blockbuster, Heavy Rain no. Modern Warfare 2 è un blockbuster, The Hurt Locker no. E nemmeno Killzone 2. E Nintendogs?"

E ora le ovvie conclusioni: i videogiochi e il cinema, dati di vendita worldwide alla mano, funzionano in modo diverso, per certi versi addirittura all'opposto. Il problema, semmai, è a livello di percezione: il continuo paragone che fanno i videogiocatori con il cinema, quasi a giustificarsi con chi non conosce questo mondo ("provalo, somiglia a Seven!", disse Player X, riferendosi a Heavy Rain), ha portato addirittura alla distorsione di un termine. Il cinema ha Avatar, mentre i videogiochi hanno Wii Sports, è ora di farsene una ragione.

COLUMNIST

TALES FROM THE INDUSTRY

di Thalita Malagò,
AESVI
thalita.malago@aesvi.it



Tra tutela dei minori e libertà di scelta del consumatore adulto

A CIASCUN PUBBLICO IL SUO VIDEOGIOCO

AESVI

THALITA MALAGÒ

Thalita Malagò, avvocato, inizia il suo percorso professionale in ambito accademico lavorando per tre anni come ricercatrice presso l'Università di Trento e realizzando diverse pubblicazioni nel settore del diritto delle nuove tecnologie. Nel 2002 approda al Dipartimento Affari Legali e Istituzionali della filiale italiana del gruppo Microsoft, dove si occupa della tutela dei diritti di proprietà intellettuale della società nel mercato italiano e della consulenza legale alle divisioni della società operanti nel settore consumer e Internet (Home & Entertainment e MSN). Da gennaio 2005 è Segretario Generale AESVI. Il suo ruolo è di coadiuvare il Presidente e il Consiglio Direttivo nella definizione e nella realizzazione dei progetti dell'Associazione, con compiti di rappresentanza presso le istituzioni e coordinamento delle attività legali e di pubbliche relazioni dell'Associazione.

















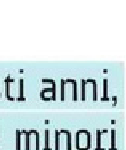












Lo scorso gennaio, la Presidente della Commissione Parlamentare per l'Infanzia On. Alessandra Mussolini ha proposto alla Presidenza del Consiglio dei Ministri di prendere il sistema di classificazione dei videogiochi PEGI come modello di riferimento anche per le trasmissioni televisive. Indipendentemente dal seguito che la proposta potrà avere nei fatti, si tratta di un riconoscimento istituzionale importante per il settore, che arriva non a caso al termine di un percorso di grande impegno da parte dell'industria.

Negli ultimi anni, il PEGI è stato sottoposto a un processo di revisione che ha coinvolto i rappresentanti dei Governi dei paesi europei e le associazioni familiari e per la tutela dei minori. Il processo si è concluso lo scorso anno con l'adozione di una nuova versione del sistema, denominata PEGI 2.0 e profondamente riformata, in linea con i propositi espressi dalle istituzioni e dagli stakeholder.

Dal 1 settembre 2009, per tutti i videogiochi immessi sul mercato europeo valgono quindi queste nuove regole: le classificazioni per età sono colorate stile semaforo (dal verde al rosso) per differenziarle in base alla fascia di riferimento; le classificazioni per contenuto includono una parola esplicativa nella stessa lingua della confezione; tutti i giochi sono esaminati dall'ente amministratore (NICAM / VSC) prima della distribuzione sul mercato (in precedenza il pre-esame riguardava solo i titoli 12, 16 e 18,); i casual game che non contengono contenuti pericolosi possono recare il logo PEGI OK, mentre il logo PEGI Online continuerà a contrassegnare i siti di online gaming sicuri.

Se tutto questo rappresenta un significativo passo avanti nel processo di accreditamento del medium presso le istituzioni e la società più in generale, rimangono sul tappeto alcuni temi su cui ci si dovrà confrontare a lungo negli anni a venire: la libertà di espressione del videogioco, l'estensione del PEGI a tutti i segmenti del gaming, la responsabilità dei rivenditori, la media education alle famiglie, la libertà di scelta del consumatore adulto. Spesso, in questi anni, si è parlato di tutela dei minori nel settore dei videogiochi dimenticando che il pubblico di riferimento sta diventando in realtà sempre più adulto e che il dovere di assicurare le giuste garanzie ai consumatori più piccoli e ai loro genitori deve trovare un equo bilanciamento con il diritto del consumatore medio di accedere all'intrattenimento che desidera.

Negli Stati Uniti, da qualche anno a questa parte, è nato proprio a questo fine un movimento di utenti, il Video Game Network Voters, che ha come scopo la difesa del mezzo. Anche in Italia il pubblico dei videogiocatori ha dimostrato di sapersi mobilitare per la causa, soprattutto in occasione della petizione "No alla censura dei videogiochi" promossa da Multiplayer. it qualche anno fa in relazione a una proposta di legge che mirava a introdurre un sistema di censura per i videogiochi nel nostro paese. Ci auguriamo tuttavia che questa coscienza possa maturare e organizzarsi sempre più in futuro. ✖

"Spesso, in questi anni, si è parlato di tutela dei minori nel settore dei videogiochi dimenticando che il pubblico di riferimento sta diventando in realtà sempre più adulto"

PEGI

Pan European Game Information



Dedicato a tutti coloro che pensano che i videogiochi moderni siano troppo semplici

COMODO MA... LA SODDISFAZIONE?





PRESSTART

Quando la passione per il videogioco incontra la professionalità di un affiatato team editoriale, nasce Presstart.it. Dal 23 Ottobre 2008, Presstart.it è testata giornalistica online votata alla diffusione di news, recensioni e anteprime per le principali piattaforme, con l'obiettivo di fornire un'informazione il più possibile imparziale, che stimoli, allo stesso tempo, il senso critico del lettore, anche per mezzo di un animato forum di discussione.

Personalmente, ho sempre detestato i sistemi che regalano vite extra o munizioni infinite. E, nel corso degli ultimi tempi, la "spintarella" a completare con successo un videogioco a ogni costo pare arrivare direttamente dall'industria stessa.
L'eliminazione di tutto ciò che rende un gioco impegnativo sembra essere diventato l'obiettivo numero uno dei publisher: i titoli devono vendere tanto, e quindi devono essere accessibili a tutti. Si pensi alle Camere della Vita del primo Bioshock, alla mano salvifica dell'ultimo Prince of Persia, alla tecnologia di skip dei capitoli adottata in Alone in The Dark, al demo play introdotto da Miyamoto in New Super Mario Bros: tutti giochi non esattamente pensati per il mercato casual, ma dotati di una sorta di rasserenante per alcuni, inquietante per altri, "auto-pilota".
Qualcuno potrebbe obiettare che tramite questi sistemi "moderni" viene offerta a tutti la possibilità di terminare un gioco, anche ai meno esperti o a chi non ha tanto tempo. Indubbiamente vero, ma dove sta scritto che debba essere così? Il videogioco non è un film, né tanto meno un libro, e il fatto di averlo acquistato non significa di per sé che il giocatore abbia il diritto di finirlo accompagnato mano nella mano da sistemi di aiuto più o meno marcati. Insomma, non è sufficiente permettere al giocatore di selezionare, prima di iniziare la partita, il livello di difficoltà a lui più consono? È un'idea vecchia, ma funziona ancora nella maggior parte dei casi; certo, la soluzione ideale probabilmente sarebbe quella di adottare nei giochi una IA capace di riconoscere in tempo reale l'abilità del giocatore e di adeguarvisi in modo dinamico, ma nella pratica le applicazioni di questo metodo sono state piuttosto discontinue.
Peccato però pensare che le sfide offerte in passato da titoli come Ninja Gaiden o F-zero GX corrano il rischio di trasformarsi in un lontano ricordo.Tuttavia qualche voce fuori dal coro c'è ancora, e parte proprio da un genere come quello ruolistico, che da parecchio tempo ha virato verso l'eccessiva semplificazione delle meccaniche ludiche: sto parlando di Demon's Souls, gioco di ruolo di stampo action sviluppato da From Software (quelli di Armored Core) per PlayStation 3. Questo GdR è capace di appassionare la platea (anche) grazie ad un tasso di difficoltà elevato, ma quasi mai frustrante, senza peraltro offrire nessuna possibilità di scelta a inizio partita, ponendo così tutti i giocatori sullo stesso medesimo livello di esperienza; ammorbidire un titolo del genere per mere questioni di comodo equivarrebbe, a mio avviso, a una castrazione emotiva del tutto priva di senso, anche alla luce della soluzione ingegnosa adottata dagli sviluppatori per diminuire il livello di sfida, ovvero permettere ai giocatori di cooperare, tramite l'utilizzo del gioco in rete, così da superare determinate missioni. E credetemi, non esiste ricompensa migliore che sconfiggere quel boss apparentemente insuperabile con l'aiuto di un compagno in carne ed ossa.
Qualcuno potrebbe tacciare la mia visione del videogioco come reazionaria e ancorata su posizioni tipiche degli hardcore gamer, ma in tutta onestà credo che la diffusione del medium non debba affermarsi necessariamente attraverso la massificazione del gameplay: sarebbe come dire che per espandere il mercato musicale si debba per forza imporre alla gente solamente canzoni leggere ed orecchiabili.

> "Il videogioco non è un film. Il fatto di averlo acquistato non significa che il giocatore abbia il diritto di finirlo accompagnato mano nella mano da sistemi di aiuto più o meno marcati"



gr.hotel@playmediacompany.it
Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello Rm
Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235

Check in

++ Daniel Erickson, Writing Director di Bioware, ha detto queste inequivocabili parole: "Potete anche metterci una J davanti, ma Final Fantasy XIII non è un RPG. Non compi scelte, non crei un personaggio, non vivi il tuo personaggio... Non so che cosa siano quei giochi... forse avventure? Ma una cosa è certa: non sono giochi di ruolo". Poche storie, quelli di Bioware sono dei grandi. Questa storia dei JRPG, infatti, è sempre di più una colossale presa in giro, una "truffa delle etichette" che, partendo da concetti errati (la persistenza dei generi classici, che ormai sono dinosauri di una vecchia teoria sorpassata del Videogioco), attribuisce la qualità di GdR a opere che non potrebbero essere più distanti da un vero role playing game. E la mia soddisfazione, nel sentire Daniel Erickson esprimersi così nei confronti di Final Fantasy XIII, è immensa, non solo perché sono parole che dico da sempre (potete chiedere a colleghi e studenti: ve lo confermeranno), ma soprattutto perché arrivano dal team più importante al mondo in fatto di giochi di ruolo, gente che è stata in grado di dar vita a saghe come quelle di Baldur's Gate, Knights of the Old Republic e Dragon Age. Gente che con Mass Effect 2 ha distillato il GdR perfetto, quello da 10 su 10: perfect score, magna cum laude e bacio accademico. Gente, infine, che con The Old Republic rischia in un colpo di infrangere il tabù dell'incompatibilità tra MMORPG e filosofia story driven, che insomma potrebbe sconvolgere per sempre anche il mondo del gioco di ruolo online con mondi persistenti. Come si può, oggi, sentir ancora parlare di JRPG e rimanere seri? Ditemelo voi, vi prego. Sono qui ad ascoltarvi.++

Marco "Metalmark" Accordi Rickards



QUANDO IL PERSONAL SHOPPER ANDAVA A VAPORE

D Gentile redazione di GR, innanzitutto complimenti per la rivista, da sempre completa, puntuale ed esauriente. Mi chiamo Marco, ho 32 anni e sono un videogiocatore da almeno 20 (dai tempi di Console Mania, Game Power e C+VG) e, come tutti voi e molti lettori, la storia del nostro hobby preferito l'ho seguita davvero da vicino, nel suo appassionante avvicendarsi di console, tecnologie ed evoluzione di mercato. A quest'ultimo proposito, prendo spunto dall'articolo sul "personal shopper" (termine secondo me un po' inadeguato e inutilmente pomposo) apparso sul numero di maggio, ovvero quella figura che manca al mercato e che potrebbe indirizzare il consumatore verso i prodotti più validi e interessanti. Ecco, quello che mi chiedo, in fondo, è se non siamo davanti a un enorme paradosso, perché questa figura è già esistita e ora è in via di estinzione. L'evoluzione del mercato si è incanalata in un percorso sbilanciato verso i centri commerciali, si sa, così enormi e allo stesso tempo dispersivi, in questo modo oscurando i cari vecchi negozianti di videogiochi di fiducia, che erano davvero i più informati ed affidabili, almeno solitamente. Per quanto mi riguarda, a tutt'oggi compro regolarmente i giochi per il mio 360 da un negoziante del paese, magari spendendo 3 o 4 euro in più, ma trovando in cambio professionalità, cultura videoludica, cortesia e, spesso, un eccellente giro di usati. A proposito di usati... davvero comprare un gioco di seconda mano a più di 50 euro lo trovate un affare? Dico questo perché avete citato la catena di Game Stop come esempio di negozio gestito da "personal shopper", dove la suddetta prassi è in voga senza problemi! Ma sia chiaro, a parte questo, niente da dire a quelli di Game Stop e catene simili (tra l'altro sempre fornitissimi e pieni di altre offerte speciali), anche perché non è colpa loro se in giro è pieno di persone che scelgono di cambiare 4 o 5 dei loro giochi per uno nuovo, e quindi propendono volontariamente per una svalutazione fortissima dei loro titoli.
Insomma, mi chiedo dove stia l'errore: abbiamo tutti snobbato i classici negozietti che prosperavano una decina abbondante di anni fa, perché forse più scomodi da raggiungere e un pelo più cari. Ma non erano forse anche i luoghi dove ci si trovava e si discuteva, si organizzavano tornei, si trovava il pezzo introvabile, si contrattava e si facevano anche un po' di affari? E allora cosa vogliamo in ultima analisi? "Ovo, galina e cul caldo" (come si dice a Verona)? Premesso che al mondo c'è spazio per tutti, se si vuole, invito i lettori, specialmente i più giovincelli, a riscoprire un po' questi negozietti, che comunque esistono ancora. Sarebbe bello che, oltre ad un bel 3x2 di Game Stop, trovassero quello che cercano grazie al consiglio di una particolare figura: il personal shopper? No. Il negoziante di fiducia.

Marco "Guitar Hero78" De Bon

R **MOSSGARDEN:** Forte della micidiale esperienza maturata in oltre un ventennio di matto shopping videoludico perpetrato tanto nel mitico negozietto all'angolo quanto nella maxi catena d'impronta yankee, posso dire di aver trovato la pace dei sensi nel momento in cui ho scoperto di poter gestire molto meglio i miei acquisti senza la mediazione di Personal Shopper. E cioè poco dopo aver compiuto 14 anni. Ognuna delle realtà che ha analizzato Mr. De Bon presenta infatti delle controindicazioni piuttosto irritanti, che ho sempre faticato a digerire. Se il confrontarsi con la "docta ignorantia" degli androidi in divisa militanti nei centri commerciali può talvolta provocare l'orticaria, sono tuttavia portato a ritenere molto più molesto il processo di "integrazione" volto a tra-



UP Questa è l'espressione che compare sul volto di qualsiasi videogiocatore frustrato da un livello particolarmente impossibile del suo gioco preferito. Non potete vedervi, ma è così!

Frigo Bar
Concediamoci uno snack

◢ Dopo Heavy Rain nulla sarà più come prima.
Concordo: ogni avventura sembrerà più bella per il solo fatto di farci giocare.

La più grande invenzione di tutti i tempi in campo di videogiochi, credeteci o no, a mio parere è stato l'UMD.
Dopo il frisbee, amico. Dopo il frisbee.

È vero o no che Zelda ha strarotto i maroni?
È vero.

Ho creato un livello di LittleBigPlanet che unisce nazismo, pornografia e satanismo. Calma, però! È tutta una complessa allegoria per denunciare gli orrori del conformismo contemporaneo e dell'imperante omologazione. Credete che possa interessarvi? Ve lo mando?
Ci stiamo pensando. Intanto ti dispiace darci il tuo indirizzo? Ce lo chiede la polizia.

Non è vero che Microsoft ha preso una fregatura comprando Rare da Nintendo! Perfect Dark Zero, in fondo, non era poi così brutto.
Se Perfect Dark Zero non è così brutto, allora nemmeno la fame, la peste e le malattie lo sono.

sformare l'ignobile cliente di passaggio in un baldanzoso membro del clan di espertoni posto a guardia del negozio specializzato. Non a caso, prima di poter mettere voce negli amabili dibattiti cui faceva riferimento il nostro amico, occorre in effetti farsi prima accettare dal branco, imparando a imitare gergo e gestualità del maschio dominante. Leggasi altrimenti, il negoziante di fiducia. Pertanto, se proprio dovessi scegliere tra i due mali e rinunciare ai piaceri della caccia solitaria e delle ricognizioni online, finirei col varcare la soglia di un Game Stop. Ma solo a patto di accettare sempre e solo i consigli della mia testa: come dire, so sbagliare da me.

RUN FOR THE NIGHT

P Manco fosse l'ultima parte della trilogia di Tolkien, ecco finalmente il ritorno del Re sulle pagine della posta (non critico l'operato di Moss... Dio salvi Retro e compagni, per carità, anzi... ma rivederti su questa Repubblica fondata sul virtual ludo è sempre un piacere!). Ci son rimasto di merda quando l'altra rivista di cui non si può dire il nome (Game Pro) [Vedi? Si poteva dire! NdR] è stata chiusa e sinceramente non trovo il motivo. Ora mi rimane solo questo giornale, che già seguivo, a salti, dal numero 0. A fare paragoni, GR potrebbe essere pari pari al Chiambretti Night, mentre GP una sorta di Mondo di Quark. Ok, basta rimembrar il passato, pensiamo al futuro e a tutte le donnine che inserirai nella posta (e magari un televoto per richiedere il ritorno della sezione hentai, ci stai?) ['orca bestia se ci sto! NdMetalmark]. A proposito di donne, non posso fare a meno di notare con piacere che pure Eliana ha preso cittadinanza qui (altro ora non so, dato che il numero 116 l'ho appena sbirciato, ma la luce di una stella è difficile da non notare), quindi un sincero benvenuto con abbraccio e baci e un augurio di buona fortuna a una delle più belle hardcore gamer che ci siano sulla terra. E ora la questione sulla quale vorrei avere la tua opinione. Qualche tempo fa, faccio un salto nel sito di una grande catena di negozi di VG per lasciare il curriculum nella speranza di entrare in qualche modo nell'ambiente che da circa 20 anni navigo solo come spettatore, ma la delusione arriva in un attimo quando vedo che per lavorare per loro al massimo ci vogliono intorno ai 25 anni. La cosa migliora nel caso si voglia gestire il negozio, ma in quel caso la terza media non basta. Quindi il ragazzetto che magari fa girare solo PES e GTA perché tirano di più è ben accetto, mentre io che ho sudato ben sette giorni per buttar giù quel quadribraccia di Goro a Mortal Kombat vengo considerato vecchio... e l'esperienza? Allora con malessere mi rendo conto che ancora una volta il videogiocatore serio è preso per diversamente abile, ma stavolta pesa di più se penso che a remare contro è chi dovrebbe considerare il nostro hobby come una nuova arte promuovendo e difendendo le radici al pari del futuro che ci aspetta... è tutto fottutamente sbagliato, quindi, come il Dottor Manhattan, mi ritiro su Marte in attesa che arrivi il giorno in cui Panariello sponsorizzerà Eternal Darkness II e Fiorello elogerà le qualità di sceneggiatura di GTA IV anziché bollarlo come stampino crea assassini. Un saluto a tutti e di nuovo un bentornato a te, Marco!
Straniero777

R **METALMARK:** Welcome to the Game Fucking Republic, vecchio amico mio. Come vedi siamo qui, il vecchio team (quasi) al completo, alcune vecchie glorie della Repubblica (Mossgarden, Kobe, presto anche Cleaned) e nuove stelle che imparerete ad apprezzare. Le tue parole, inutile dirlo, ci danno coraggio ed energia, e ora siamo carichi come la Torcia Umana prima di usare il potere Super Nova, if you know what I mean! Quanto al discorso sui negozi, come vedi è un tema caldo del momento, e ha fatto bene il nostro columnist Eugenio Antropoli ad affrontarlo. Nell'attesa di ulteriori risposte, mi soffermo a immaginare Panariello alle prese con il Male di Mantorok. Non male, fratello. Non male davvero. Stay loyal to the Republic!

LUI NON SA PIÙ FARE "OOOOOOOHHHHHH"

P Carissimo Metalmark, chi ti scrive è un videogiocatore di vecchia data, che ha mosso i suoi primi passi nel lontano medioevo... (ehm, no, forse era un po' dopo!) con il Commodore 64 con Puzznic, che ricorderai ben volentieri, e con la vecchia Amiga 500 con Mickey Mouse nella casa dei fantasmi e tantissimi altri giochi che caricavano tra un piatto di pasta e il contorno ma



Concediamoci uno snack

Peter Moore non avrebbe dovuto perdonare Tiger Woods! Quel porco sessuomane dovrebbe scomparire subito dalle confezioni dei videogiochi e vergognarsi, è stato una delusione per tutti i veri sportivi!
Che schifo! Decine di amanti, una donna in ogni luogo, sesso selvaggio con ragazze sempre diverse... Bleargh! Meno male che noi siamo tutti fan di Master System, Megadrive, Saturn e Dreamcast!

Super Mario era un gran film, un'opera incompresa e sottovalutata da voi critici imbecilli. Era quasi all'altezza de Il Ritorno del Monnezza di Vanzina, anno del Signore 2005.
Ma quasi.

Avete dato 9 a No More Heroes 2?!? A quella porcata inguardabile e ingiocabile?!? Siete dei buffoni, ecco cosa, ed Enrico "Ace" Gandolfi dovrebbe ammettere di essere un incompetente venduto e andare a zappare i campi.
Quando un'opinione, anche se scomoda, è così bene argomentata, non posso che togliermi il cappello.

Perché non recensite i vecchi classici nella sezione Retro?
Mi sento con Iglio.

Ci sono troppe ragazze nella vostra redazione, sento puzza di scandali sessuali.
Invidioso, eh?



UP Chi è contro il cosplay alzi una mano. E poi se ne vada.

gr.hotel@playmediacompany.it
Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello Rm
Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235

che mi facevano vivere quei ricordi che forse i giochi di ora non mi danno più, non so se per i nostrani di ora sarà lo stesso; se rimpiangeranno un giorno un Tekken 10 o un Call of Duty 9 ecc... So solo che ogni volta che accendo le mie fidate console (sono collezionista di vecchi tempi) e metto su un Mario Bros., un Donkey Kong, un Sonic, uno Street Fighter 2 o altro, allora sì che mi diverto! Se è vero che la grafica non è tutto ma lo sono la longevità e la giocabilità o l'atmosfera che si crea, posso dirti che mi fa più paura giocare a Castlevania 2 che non a Resident Evil 5. Naturalmente potrei ricevere delle critiche ma almeno per me è così, e ci tengo a sottolinearlo: è la sacrosanta verità. Spero con i prossimi giochi mi possa tornare quella voglia, quel piacere che questi giochi next gen poco mi hanno offerto, non mi diverto dai tempi di Mario 64 e forse l'unico gioco next gen che mi abbia un po' preso (o meglio: i giochi) sono Metal Gear Solid 4 e Assassin's Creed per le loro innovazioni nel loro genere. Concludo salutando te e la tua allegra brigata e facendoti ancora i complimenti per essere tornato in pista: spero di incontrarti alle prossime manifestazioni!
Luca Castronovo "Berserk1981"

R **MOSSGARDEN:** Scusa se mi intrometto, Marco, ma alla luce della mia sacra vocazione al retrogaming, ho avuto modo di esplorare davvero a fondo il concetto del "si stava meglio quando si stava peggio", traendo peraltro delle deduzioni interessanti... Ebbene, al contrario di quanto si possa magari ipotizzare conoscendo il mio background formativo, devo ammettere di non condividere molto le conclusioni cui sarebbe giunto il signor Berserk nel valutare i videogame odierni. È da un po' che preferisco infatti attribuire a dette, nostalgiche sensazioni origini molto più psicologiche che concettuali, le quali avrebbero ben poco a che vedere con la presunta assenza di "anima" ravvisabile nei prodotti odierni. Per farla breve, a mancarci tanto non sarebbero in realtà i cari, vecchi pixelloni di un tempo e nemmeno il magico feeling di un Castlevania 2, bensì quella preziosa dimensione infantile in cui fluttuavamo all'epoca: una condizione rea di favorire la nascita di emozioni molto più facili da contenere una volta superata la trentina. A pensarci bene, quelli come noi non fanno altro che estendere il medesimo concetto di "spoetizzazione" a tutti i medium che li circondano, tant'è che non è affatto raro vederci bofonchiare congetture analoghe anche in ambito cinematografico, musicale, culinario e persino pornografico. E allora il sospetto è che l'unica verità nascosta dietro questa romantica concezione dei "tempi che furono" sia che, come tutti coloro che invecchiano, tendiamo a diventare sempre più conservatori, riservandoci il diritto di bocciare a prescindere il nuovo che avanza, semplicemente perché non riusciamo a sentirlo "nostro" come una volta.



Farmville fa le valigie e saluta Faccialibro; per i parassiti nostalgici nullafacenti, vera, autentica terra da zappare. Contattare mio nonno ore pasti. [Se accade davvero, Faith si ammazza. NdR]
Enrico "Ace" Gandolfi

Dichiaro ufficialmente terminata l'era del casual game: abolisco i giochini Facebook e i puzzle game da Nintendo DS! Annuncio al mondo che ho trovato la mia personale killer application: Lips per Xbox 360! Lo so, lo so, pensate quello che vi pare... ma è la special edition anni '80! Vale la pena comprare la console solo per scoprire quanto Microsoft mi ritiene stonata... [Ehm, cara Monica, come dirti che Lips è un altro gioco per casual gamer? E che SingStar è più bello? NdR]
Monica "Angie" Gasbarri

Metal, smettila subito di inventare mie frasi idiote da mettere in GR Hotel, che poi i lettori ci credono! La cosa su Suda 51 non l'ho mai detta! [Perché, questa?!? NdR]
Eliana "Faith" Bentivegna

La notizia proviene dall'università della Southern California, quindi ci sarà da credergli: i videogiochi fanno passare il mal di testa! La domanda è semplice: che ricetta mi prescrivete per alleviare un'emicrania persistente? [Forbidden Siren, ogni notte, per almeno una settimana. NdR]
Letizia "Tweety" Geron

VIDEO KILLED THE GAME STARS

D Che dire se non "Wow!!!" Sarà la primavera? No, sul serio. Che vi è successo? Non vedevo un numero così corposo da un bel po' di tempo. Belle le due interviste, bello il contorno di anteprime e recensioni, belli gli articoli "finali". Per evitare di scrivere una mail di soli complimenti, partirei proprio da uno di questi (quello di Eugenio) per intavolare una discussione. Devo ammettere di non aver mai visto un "personal gamer" in nessun negozio della catena da lui citata (Game Stop) e, sinceramente, non ne sento la mancanza. Nel senso che mi puzzerebbe più di pubblicità camuffata da aiuto al cliente sprovveduto di turno. Certo, mi si può rispondere che fatta seriamente e con professionalità sarebbe meglio di niente e una possibile soluzione al problema "masse ignoranti da centro commerciale". Ma non credo che basterebbe. Se è vero che il mercato dei videogame in Italia è cresciuto mostruosamente negli ultimi (5? 6?) anni, è altrettanto vero che i mass media (in cui non faccio rientrare la stampa specializzata... parlo di TG e quotidiani nazionali) continuino a snobbare o, peggio, a trattare come vent'anni fa il settore. Una volta al mese (se va bene), riservano il solito servizio al blockbuster di turno presentandolo con lo solite parole da alieno che vede per la prima volta una mucca. E qui spesso mi si dice che "il mezzo non è abbastanza maturo per essere affrontato a dovere in quelle sedi". Poteva essere vero qualche anno fa, ma come si fa oggi a dedicare servizi enormi all'ennesimo film tratto dall'ennesimo romanzo di Dan Brown, e non dare altrettanto spazio (con interviste, video...) a capolavori del calibro di Heavy Rain, Metal Gear Solid 4 e lo stesso Mario Galaxy (un'intervista a Miyamoto non sarebbe male... gli concederei anche un: "Ciao, Italia" alla fine). Scrivere tutto questo a una



UP Finalmente svelato il sesso dei Pokémon. A letto i bambini, è roba forte. Ehi... ma... è disgustoso!

rivista di settore potrebbe avere poco senso, ma prendetelo come un piccolo sfogo e sentitevi liberi di ignorarlo.
Robyjordan

R MOSSGARDEN: Il discorso, caro Roby, sarebbe in realtà molto ampio e gli estremi del j'accuse che riserverei a chi di dovere oltremodo duri. Nel tentativo di contenere, almeno in questa occasione, il polemico fiume in piena con cui sommergerei volentieri i responsabili di questa situazione, mi limiterò a riassumere l'intera questione in un solo, semplice concetto: il nostro Paese non ha ancora sviluppato alcuna consapevolezza delle effettive potenzialità di questo medium. L'ignoranza mostrata dagli organi di informazione generalista a riguardo ha di fatto caratteri imbarazzanti, i quali riflettono senza dubbio i limiti di un impianto istituzionale arretrato e sostanzialmente inadeguato a favorire lo sviluppo di un'industria che, se valorizzata a dovere, potrebbe davvero contribuire in modo di significativo al rilancio dell'economia italiana.

WATCHER IN THE SKY

D Salve a tutti e tanti auguri alla Repubblica più viva d'Italia.
i scrivo questa mail dopo aver letto l'ultimo numero di Game Republic e dopo aver letto la rubrica Retro. Infatti mi sono detto: andiamo su YouTube e rivediamoci Alex Kidd in Miracle World, che non sono mai riuscito a finire. Be', insomma, ho trovato il video dell'intero gioco e me lo sono goduto tutto, poi ho rivisto Castlevania Simon's Quest, Super Casltevania 4, Wonder Boy in Monster Land, The Goonies, Ice Hockey per NES, Ninja Spirit (che ai tempi non riuscii a finire)... ebbene, in tutti questi video ho avuto un sussulto nel sentire i jingle, le schermate che mi hanno fatto impazzire, i pezzi impossibili! Qualcuno potrebbe dire: "Ma che gusto c'è a vedere senza giocare?" E io dico che, invece, ho goduto come un bambino a rivedere certi pezzi di 20 anni fa che mi hanno fatto sognare di nuovo! Poi c'è il fatto che ho quasi raggiunto gli anni di Cristo e il tempo non c'è più, e poi volete mettere guardare un'intera avventura con un click?!? Allora mi son detto: "Perche non mi guardo anche i videogame recenti che, per voglia o perche non mi sono piaciuti abbastanza, ho rivenduto?!?" Ebbene, ho "finito" Darksiders, Yakuza 1 e 2, e tanti altri... Tutto questo per dire che grazie a YouTube sono tornato ragazzino e lo resterò per tanto tempo dato che di giochi da rivedere e "rifinire" ce ne sono a iosa! Senza tralasciare il fatto che sono sempre un giocatore e che i giochi meritevoli li finisco tutti; ad esempio, ora sto finendo Final Fantasy XIII, anche se con grande sforzo. Ma questa è un'altra storia... Un abbraccio alla grande Repubblica e grazie di aver letto questa mail!
Marco Jarod Perra

R MOSSGARDEN: Amico mio, Youtube ti avrà anche fatto tornare ragazzino, ma nell'enfasi ha finito anche col declassarti a mero spettatore... Cosa che, detto fra noi, rappresenta un po' l'antitesi assoluta dello stesso concetto di videogame. Qual è, d'altronde, la caratteristica che rende tanto unico questo medium, se non quella di poter interagire direttamente con gli universi racchiusi nei prodotti che lo celebrano? Fortuna che, in extremis, ti sia ricordato di essere pur sempre un giocatore, anche se è un vero peccato limitarsi a esercitare questo "privilegio" proprio con Final Fantasy XIII. Soprattutto quando avevi avuto l'occasione di farlo con Darksiders e Yakuza...
P.S. Ben venga comunque l'uso di Youtube per riscoprire tutti gli aspetti di quei classici Retro che, per ovvi motivi, non possono emergere da un semplice articolo scritto ;)



GR intervista una persona qualunque

Michele Merolli, 37 anni, pizzaiolo

Nel panorama videoludico attuale, è chiaramente in atto una guerra tra PlayStation 3 di Sony e Xbox 360 di Microsoft. Qual è la tua posizione al riguardo?
Ah non lo so, dico la treesessanta perché la PlayStation non l'ho mai usata, io.

Nella tua personale esperienza da videogiocatore, qual è il titolo che consideri come più alto esempio di opera multimediale interattiva?
Ah, boh...

Ottimo, e se invece diciamo: "Casual Gamer", tu che ci dici?
Vi rispondo sempre: "Ah, boh".

Secondo te qual è il personaggio più influente degli ultimi anni nel mondo del videogioco?
Ci devo pensare, ora mangia la pizza! [Quattro tranci più tardi...] Facciamo... che so... Super Mario, tiè, tanto per dire qualcosa. Sapete che cos'è, la verità è che poi non è che stacco da qua e mi metto davanti al PC tutta la notte... cioè, sì, ci gioco pure, ogni tanto, ma solo per passare il tempo. Quindi più di così non so proprio che dire.



LEFT Si è spento a maggio Ronnie James Dio, leggenda del Rock e padre del Metal. Dedicategli una partita a Brutal Legend e una visione di Tenacious D. Ride Into Heaven, Ronnie!

GR E IL TACCHINO DEL 4 LUGLIO

D Compro il numero 116 di GR appena uscito e mi accorgo subito che qualcosa è cambiato!!! E non di poco!!! Poi, leggendomelo e gustandomelo piano piano, scopro anche che il sito, che una volta faceva pena, ora sta cambiando, mi sono bastate poche righe lette, l'impostazione... e soprattutto leggere i nomi di certe persone... Be', questa mia mail di una domenica mattina qualunque e per dirvi solo: GRAZIE! Grazie per esservi presi questo impegno, per avermi fatto vedere un reale cambiamento positivo e costruttivo in un panorama dell'editoria, digitale e non, che stava portando poco o nulla di buono. Mi perdonerete per la punteg-

gr.hotel@playmediacompany.it
Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello Rm
Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235



UP Un'equipe di archeologi russi ha trovato in alcune caverne un prezioso e antico redattore in stato di perfetta conservazione. La comunità scientifica chiede un aiuto per identificare il reperto. Potete aiutarci?

giatura e la forma non proprio impeccabili di questa mia mail, ma l'entusiasmo era tale che ho scritto tutto d'un fiato... in una domenica mattina qualunque. A presto!
Michele

R **METALMARK:** Michele, tu non sei solo intenditore di whiskey, ma anche di editoria! Scherzi a parte, a noi il tacchino piace, quindi questo giorno del Ringraziamento fuori dal calendario non può che farci felici. Sai, ognuno ha i suoi punti fermi... i suoi pallini, se preferisci... e quando ci si accorge che si condivide una visione con i lettori è sempre un bel momento. Game Republic è dove tutto è iniziato, per me e per molti dei miei. Un marchio storico, importante, con una grande tradizione alle spalle. Noi e voi, insieme, dobbiamo continuare a onorarlo. Tu, in una semplice domenica mattina, lo hai fatto alla grande. Grazie.

L'ESPERIMENTO DEL DOTTOR K

D **Salve, ben tornato Metalmark, è bello ritrovarti dopo la purtroppo breve avventura su Game Pro. Ho appena letto il numero 116 di GR e devo dire che è la migliore rivista multiformato del settore, nonché l'unica, mi pare. Ogni pagina e articolo trasuda competenza e passione, ormai la rivista ha raggiunto un grado elevatissimo di perfezione stilistica e contenutistica.**
Ti scrivo per esprimere la mia opinione sul grave stato in cui versa l'editoria e capire perché siamo giunti a questo. Leggo molte riviste di settore videoludico e musicale e buona parte se n'è già andata (la storica Console Mania, Game Pro, Rockstar per la musica... e molte altre). Io non riesco a fare a meno di leggere opinioni su carta (opinioni e approfondimenti, non semplici notizie), mi sento parte di una famiglia, in altre parole ritengo fondamentale il vostro lavoro. Ma come è triste leggere solo feed da browser... come è brutto skippare da un forum all'altro per leggere pareri o insulti in pessimo italiano su giochi magari mai giocati. Contenuti superficiali per gente superficiale.
Viva le riviste, provateci voi ad ammazzare una mosca con un computer!
Saluti da
BR1

R **METALMARK:** Vedi, mio caro, sarebbe fin troppo facile saltare a bordo del comodo furgoncino blindato che gentilmente mi accosti a fianco. Entrare, sgommare sulla terra battuta sollevando il polverone e gridare che sì, oh yeah, le riviste old style sono un'altra cosa, che il web è diverso e non avrà mai lo stesso senso, lo stesso peso... E invece sai che cosa ti dico? Proprio questo. Dai, ragazzi, cerchiamo di capirci e di non strumentalizzare i discorsi. Il web è una gran cosa (noi lo sappiamo bene, stiamo lavorando al GR Network e a CVG), ma il magazine di settore, quello su carta che arriva in edicola, è... diverso. E la diversità è un valore. Un grande valore. La rivista, se è fatta bene, è un prodotto chiuso e finito, limitato. E in questo sta la sua bellezza, proprio come quella del web sta nell'apertura, nell'eterna mutevolezza. Capite? È online versus offline, MMORPG contro GdR story driven, user generated content di LBP contro Super Mario Galaxy. Il bello è che c'è tutto, c'è la scelta, c'è la carta e c'è il web. Il bello, per noi, è che siamo ovunque, e questa fottuta mosca non potrà scapparci, ovunque decida di volare.

Check out

++ Spero mi perdonerete se sfrutterò lo spazio riservato al Check. Out per aggiungere un'amara postilla alla risposta che ho fornito al buon Robyjordan circa la faccenda della disinformazione permeante la scena videoludica italiana. Assistendo a un'interessante conferenza sul tema dello sviluppo dei videogame nel nostro Paese, in occasione del recente CVG Festival di Roma, ho appreso che aziende qualificate come Milestone sono spesso costrette a cercare nuovo personale all'estero perché incapaci di trovare ragazzi italiani che abbiano il bagaglio formativo necessario a operare nel campo. In altre parole, queste compagnie si trovano a vivere una condizione a dir poco paradossale: avere cioè la possibilità di offrire lavoro ai giovani, senza però riuscire a individuare candidati adatti né in ambito universitario, dove persino i corsi di Ingegneria Informatica si rivelano inadeguati, né tantomeno altrove. Un vero e proprio schiaffo istituzionale a tutti quei ragazzi che stanno attualmente vivendo il dramma della disoccupazione, i quali, se informati a dovere e preparati con cognizione di causa dalle strutture pubbliche, potrebbero magari trovare la soluzione ai loro problemi sfruttando proprio questa straordinaria opportunità. La domanda, a questo punto, sorge spontanea: come ipotizzare una qualsiasi ripresa dell'occupazione giovanile se coloro che avrebbero la responsabilità di incentivarla ignorano l'esistenza stessa di queste risorse?
Gianpaolo "Mossgarden" Iglio ++

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio



Game Republic THE VIDEOGAMES MAGAZINE

NON COLLEZIONARE BUCHI IN COLLEZIONE!

99 · 100 · 101 · 102 · 103 · 104 · 105 · 106 · 107 · 108 · 109 · 110 · 111 · 112 · 113 · 114 · 115 · 116

Ordina gli arretrati comodamente a casa tua su
www.playmediacompany.it

Per richiedere gli arretrati compilate il coupon sottostante specificando il numero che desiderate ricevere e le copie richieste. Inviatelo, insieme alla fotocopia del versamento effettuato sul **c/c Postale N. 99353005 intestato a: Servizio Arretrati Play MEDIA COMPANY**, al seguente indirizzo: **Play Media Company - Servizio Arretrati - Via di Santa Cornelia 5/A - 00060 Formello (RM)**. Per calcolare il versamento raddoppiate il prezzo di copertina.

Per ulteriori informazioni o richiedere gli arretrati con carta di credito potete telefonare al numero 06/33221250 o mandare un'e-mail a:

arretrati@playmediacompany.it

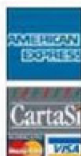
VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO.

Nome .... Cognome..................................

Indirizzo ....N...........

Località .... Cap .... Prov.............

E-mail .... Telefono.................................



Scelgo di pagare con

☐ **versamento su CCP**

☐ **Visa** ☐ **Mastercard** ☐ **Carta Sì** ☐ **American Express**

N. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(per favore riportare il numero della Carta indicandone le cifre)

SCAD. ☐☐ ☐☐ **CONTRO CODICE** ☐☐☐
(le 3 cifre sul retro della carta)

Firma del titolare ______________________

Play Media Company garantisce massima riservatezza dei dati forniti. Le informazioni custodite nel nostro archivio elettronico verranno utilizzate al solo scopo di adempiere al contratto da lei sottoscritto. Non è prevista comunicazione o diffusione a terzi. In conformità alla legge 196/2003 sulla tutela dei dati personali.

☐ Arretrati

GAME REPUBLIC N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Totale ______________

prossimo numero



IN EDICOLA DAL 5 LUGLIO

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2010
IL TEMPO È GIUNTO: L'E3 STA PER COMINCIARE! GAME REPUBLIC SI APPRESTA A VOLARE A LOS ANGELES PER L'EDIZIONE PIÙ IMPORTANTE DEGLI ULTIMI DIECI ANNI (O GIÙ DI LÌ) DELL'EVENTO NUMERO UNO NEL CAMPO DEI VIDEOGIOCHI. PLAYSTATION MOVE, PROJECT NATAL E 3DS SONO SOLO L'ANTIPASTO DI UNA SCORPACCIATA DI NOVITÀ SENZA PRECEDENTI, CHE TROVERETE IN EDICOLA SUL NUMERO 118 DELLA VOSTRA RIVISTA PREFERITA. COMINCIATE PURE A TRATTENERE IL RESPIRO!

GR ×117 CONTROEDITORIALE

× HAPPY GAMING, MR. PRESIDENT

Gentile Mr. Obama,
si ricorda quella cosa che ha detto sui videogiochi, di recente? Sì, quella sul fatto che strumenti come PlayStation e Xbox (o gli iPod) trasformano l'informazione in distrazione. Forse non lo saprà, ma ha suscitato un bel po' di malumore tra noi appassionati. Io però sono dell'avviso che si possa trovare del buono in tutto, anche nell'ennesimo attacco ai videogiochi da parte delle istituzioni. Se poi quell'attacco non viene da uno qualunque, ma da uno che, come lei, ha dichiarato di aver regalato un Wii ai suoi figli e di essere dipendente dal suo Blackberry, allora è il momento di pensarci su un attimo, perché quello che dice può far riflettere non solo chi i videogiochi li ama, ma addirittura chi li fa. Perché, e in questo bisogna essere sinceri, ci sono state delle volte in cui il videogioco è passato da informazione (nel senso vero della parola, ovvero dar forma a qualcosa) a distrazione, quando c'era il potenziale per fare molto di più. Il primo esempio che mi viene in mente è Dante's Inferno: nessuno avrebbe mai voluto una trasposizione esatta del poema dantesco, ma quantomeno rendergli giustizia con qualcosa di più che non fosse un hack & slash cafone era doveroso. E nessuno dice neanche che c'è il dovere che un gioco sia serio o profondo a tutti i costi, ma con i mezzi tecnologici a disposizione, sceneggiatori di primo livello e game artist sempre più impressionanti, sono tantissime le occasioni per far salire di qualità il medium videoludico. Ogniqualvolta si promettono storie profonde e interattive, e poi ci si ritrova con un plot ridicolo che ruba a piene mani da Hollywood senza inserire un elemento davvero originale, sta facendo distrazione, per usare le sue parole. Si fa distrazione anche quando ci si blocca per paura di affrontare temi che potrebbero risultare scabrosi e rovinare l'immagine di un titolo (e le sue vendite): pensiamo al sesso, praticamente escluso da ogni produzione come se il fruitore medio di un titolo 16+ potesse scandalizzarsi, o, perché no, alla religione, altro argomento trattato con superficialità disarmante. A noi la distrazione, in effetti, non serve: noi vogliamo il divertimento, e questo può assumere tante forme, dal divertimento che intriga e ci fa crescere, a quello che ci ispira a creare (Wario Ware D.I.Y. è meraviglioso) a quello che semplicemente ci fa passare qualche ora in spensieratezza. Sì, anche Farmville va bene. Forse lei neanche se ne sarà reso conto, Mr. Obama, ma ha detto qualcosa di profondamente interessante sull'argomento.

GUGLIELMO DE GREGORI

Guglielmo De Gregori